9. JG./NR. 4/ÖS 30,-/SFR 3.50

CLUB Nintendo®

S.8 BLAST CORPS

S.16 WAVE RACE 64

S.32 E3-ATLANTA

Damit Du weißt was gespielt wird!

Die Nintendo Game Charts!
Jetzt jeden Monat topaktuell in den Kino News!

- die neue Nintendo Nummer 1.
- auf welchem Platz liegt Dein Lieblings-Game?
- jeden Monat topaktuell!

Nintendo®

GAME CHARTS

Jetzt bei Libro!

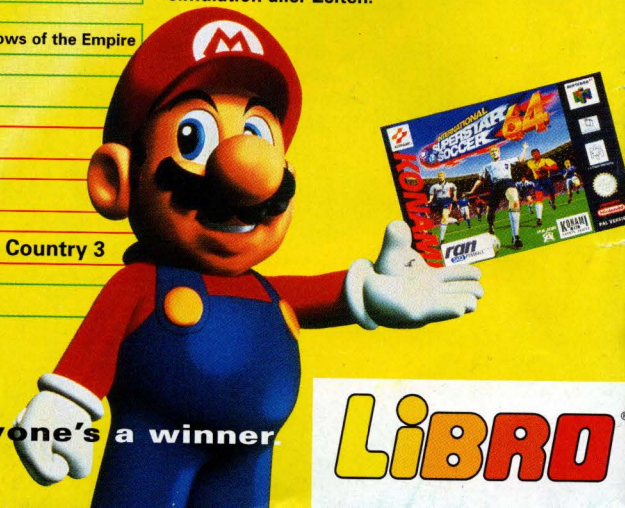
GAME BOY
COMPACT VIDEO GAME SYSTEM

1	2	Lucky Luke
2	1	Kirby´s Dreamland
3	3	Wario Land
4	4	FIFA 97
5	·	Tetris Attack
6	·	Die Schlümpfe 2
7	10	Donkey Kong Land 2
8	6	Super Mario Land 2
9	9	Casper
10	·	Pinoccio

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM / NINTENDO 64

1	1	Super Mario 64
2	2	Wave Race 64
3	6	Mario Kart 64
4	·	International Super Star Soccer 64
5	3	Star Wars - Shadows of the Empire
6	·	Turok
7	5	Lufia
8	·	Mario Kart
9	9	Donkey Kong Country 3
10	8	Pilot Wings

Hier kommt die wahrscheinlich beste Fußballaction, die je auf einer Konsole gesichtet wurde. 36 Nationalmannschaften mit wiedererkennbaren Stars. Fantastische Spielgrafik, mit über 18.000 unterschiedlichen Animationsphasen, die, dank Motion-Capture-Technik, nahezu jede erdenkliche Spielerbewegung zulassen. Gestalte Deine eigenen Spieler, nutze die praktisch unbegrenzte Vielfalt an taktischen und strategischen Optionen und laß Dich vom authentischen Kommentar des Reporters mitreißen in der ultimativsten Fußballsimulation aller Zeiten.



everyone's a winner

LIBRO®

Club Nintendo

Der Sommer ist da! Endlich wird es wieder warm, man kann die Sonne genießen und wieder mehr unternehmen. Doch auch wenn das Wetter nicht mitspielen sollte, wird diese Jahreszeit heiß. Dafür sorgen schon die tollen Spiele, mit denen wir uns in dieser Ausgabe beschäftigen. Das Warten hat ein Ende, International Superstar Soccer 64 ist da und dem totalen Spielspaß steht nichts mehr im Weg. Wer tritt da noch gerne selber das Leder? Mit Blast Corps wird Euch garantiert auch warm, geht es schließlich darum, einen Atomtransporter heil durch die Gegend zu bringen.

HALLO

Außerdem berichten wir Euch von der E3, der wichtigsten Messe für Computerspiele in Amerika. Bei der Menge von interessanten Sachen, die da vorgestellt wurden, komme sogar ich ins Schwitzen. Für das SNES und den Game Boy haben wir einige tolle Klassiker parat, in denen es ein Wiedersehen mit Super Mario, Donkey Kong und Link gibt.

Ein besonderes Zuckerl gibt es diesmal für die besten Kart-Piloten unter Euch. Wir veranstalten nämlich eine Mario Kart-Meisterschaft, näheres dazu findet Ihr auf Seite 6. Gebt mal richtig Gas, vielleicht steht Ihr dann schon bald selber auf dem Stockerl!

Viel Spaß beim Lesen und Spielen!

Euer **Mario**

NINTENDO-HOTLINE

ÖSTERREICH:
0662/88 31 49
Mo. - Do.: 9.00 - 12.00 und 13.00 - 16.00
Fr. 9.00 - 12.00

SCHWEIZ:
061/319 98 36
Mo. - Fr.: 9.00 - 11.00 und 14.00 - 16.00

INHALT

NINTENDO 64

Blast Corps 8
Action und Explosionen auf dem N64

International Superstar Soccer 64 12
Anstoß für die nächste Generation

Wave Race 64 16
Mit Jetskis über die Wellen

Preview 34
Banjo Kazooie/Conkers's Quest
WCW vs. NWO World Tour/
Lanborghini 64
Golden Eye
Lylat Wars

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Donkey Kong Country 20
Ab in den Dschungel!

Super Mario World 21
Abenteuer mit Mario und Yoshi

Super Street Fighter II 22
Das klassische Prügelspiel

Lucky Luke 23
Der einsame Cowboy auf dem SNES

GAME BOY

Game Boy pocket color 26
Farbe für Nintendos Kleinsten

Donkey Kong Land 28
Kong & Co im Taschenformat

Zelda IV 29
Links Abenteuer gehen weiter

Tim - Der Sonnentempel 30
Ein spannender Fall für Tim

SERVICE

News 4
Hotline 5
Poster 24
Charts 31
Report: E3-Messe in Atlanta 32
Trickbox 44
Gewinnkupon/Impressum 47

CLUB NINTENDO

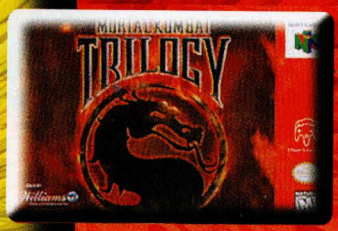
Mario Kart Meisterschaft 6
Bastel- und Malwettbewerb: Star Wars 38
Boutique 39
Pinwand 40

FÜR NOCH MEHR SPIELGEFÜHL!

Die kreativen Einfälle aus dem Hause Nintendo finden kein Ende. Nun wurde auf der E3 (ausführlicher Bericht im Magazin) das Rumble Pak vorgestellt. Dieses Ding ist wirklich ein besonderes Zuckerl. Es findet in der Joypad-Öffnung Platz, in die auch die Memory Card geschoben wird. Diese neue Erfindung erzeugt Vibrationen, so wird Euer Joypad leicht durchgeschüttelt, wenn Ihr von Geschossen oder Explosionen beeinträchtigt werdet. Das Rumble Pak wird mit Lylat Wars (anderswo StarFox 64 genannt) erscheinen und auch Spiele wie Blast Corps unterstützen.

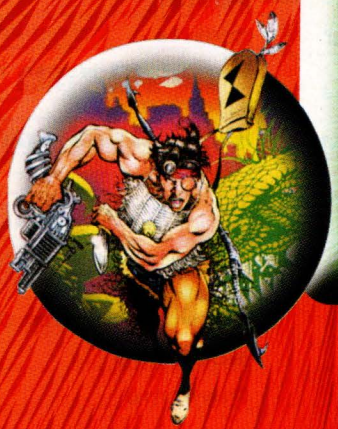
DER EWIGE KAMPF GEHT WEITER

Ein neues (altes?) Prügelspiel für das N64 wartet auf Euch. Mortal Kombat Trilogy ist die logische Fortsetzung der Serie für Nintendos 64-Bit-Konsole. Fans werden ihre Freude haben. 30 Kämpfer, 20 Stages und eine Unmenge an Specialmoves sorgen für entsprechende Motivation. Neu ist ein 3 gegen 3 Kampfmodus, in dem Marathon-Kämpfe bis zum Umfallen möglich sind. Eine weitere Neuerung ist der Aggressor-Kampf-Modus, der den Schnellen unter Euch noch mehr Stärke in den einzelnen Combos verleiht. Also, steigt in den Ring!



ZURÜCK IN DEN JURASSIC PARK

Nicht nur Steven Spielbergs Saurier-Schocker findet eine Fortsetzung, auch an Turok 2 wird derzeit fieberhaft gearbeitet. Angeblich soll der zweite Teil einige Änderungen gegenüber dem Original aufweisen, so werden die Welten mit mehr Gegnern bevölkert, außerdem soll der tapfere Indianer mehr Aufgaben zu lösen haben. Voraussichtlich wird dieses Spiel 1998 erscheinen. Ausgezeichnete Grafik und ein spannendes Abenteuer dürften vorprogrammiert sein. Wer will da noch ins Kino?



Wie komme ich in den Bonuslevel?

Wie läßt sich der Endgegner besiegen?

Wo finde ich den magischen Zauberstab?

CLUB Nintendo®

DIE NINTENDO HOTLINE

Sie sind immer auf Draht und kennen die besten Tricks und entlegensten Winkel jedes Nintendo-Spiels! Unsere Hotline-Experten sind immer gut drauf und stehen Dir bei all Deinen Fragen zu Deinen Lieblingsgames mit Rat und Tat zur Seite! Sie freuen sich schon auf Deinen Anruf!

ÖSTERREICH

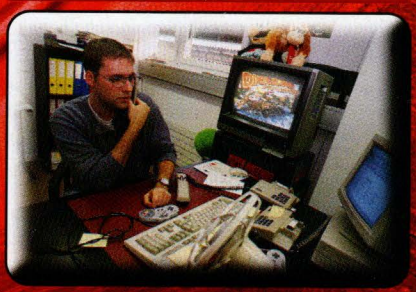
MO-DO: 9.00-12.00 UND 13.00-16.00
FR: 9.00-12.00

0662/88 31 49

Name: Karin Ebner Alter: 23
Hobbies: Nintendo spielen, Inline-Skaten
Lieblingsspiele: Oscar, alle Super Mario und N-64 Spiele Größter Wünsch: täglich Sonnenschein

Name: Georg Zundel Alter: 18
Hobbies: Nintendo spielen, Snowboard, Billard
Lieblingsspiele: Donkey Kong Country, Zelda, alle Super Mario und N-64 Spiele
Größter Wunsch: täglich Sonnenschein

SCHWEIZ



MO-FR: 9.00-11.00 UND 14.00-16.00

061/319 98 36

Name: Thomas Seiler Alter: 27
Hobbies: Nintendo spielen, Fußball, Kino
Lieblingsspiele: International Super Star Soccer DeLuxe, DKC3 Größter Wunsch: mehr Ferien!

Meisterschaft

MARIO KART

Rennfreaks aufgepaßt! Endlich habt Ihr die Chance zu beweisen, was wirklich in Euch steckt. Nehmt einen Fahrer Eurer Wahl und legt eine Bombenbestzeit hin. Die Schnellsten werden belohnt. Wie das ganze funktioniert? Ganz einfach. Wählt einen Kart-Piloten und versucht im **„Time Trial"** eine möglichst gute Zeit zu schaffen. Anschließend fotografiert Ihr den Bildschirm Eures Fernsehers und schickt diesen Screen ein. Darauf muß man klar die Zeitanzeige lesen können. Dieser Wettbewerb findet auf dem **„Luigi Raceway"** statt. Also strengt Euch an. Einsendeschluß ist der 3. 11. Somit habt Ihr genügend Zeit, Eure Fahrleistung noch zu steigern. Viel Glück! Achtung: Ohne Blitz im hellen Zimmer fotografieren!

So soll das Foto aussehen!

Das gibt es zu gewinnen:

1. N64-Spiel nach Wahl
2. Mario Kart Race 4 Fun T-Shirt
3. N64-Baseballkappe

Adressen:

Österreich:
Nintendo Club Büro
Postfach 83
A-5027 Salzburg

Schweiz:
Nintendo Club Büro
Auf dem Wolf 30, CH-4028 Basel/Bâle

Wettbewerb

Heiße Karts und coole Fahrer!

Vom 9.- 19. Juli 1997 grassierte im Europark in Salzburg das Mario Kart Fieber. Hunderte rennsportbegeisterte Kids traten an, um den absoluten Champion zu ermitteln.

10 Tage voller Spaß und Spannung, so könnte man diesen Bewerb umschreiben. Täglich spielten zwischen 40 und 60 Starter um den Tagessieg, der mit Präsenten wie T-Shirts, Kappen, Super Mario CDs und Eintrittskarten für das große Skate-Festival am Salzburgring belohnt wurde. Die Tagessieger wiederum stiegen am 19. Juli in die Pedale. Da stand dann schon mehr auf dem Spiel, ging es doch um ein Nintendo 64, ein SNES und einen Game Boy Pocket inklusive Spiele für die ersten drei Plätze.

Harte Zweikämpfe an den Konsolen.

Auf die Plätze, fertig, los!

Die Meisterschaft dauerte täglich eine Stunde, die restliche Zeit durfte trainiert werden. Die Rennwilligen traten in Paaren im GP-Modus gegeneinander an, wobei auch noch 6 computergesteuerte Gegner teilnahmen. Die Zeit des Schnellsten wurde notiert, konnte sich keiner der beiden unter den ersten vier wiederfinden, waren beide ausgeschieden. In diesem Knock-Out-Verfahren wurde das Teilnehmerfeld reduziert, die beste Zeit entschied schließlich über den Tagessieg. Die Rennen beim großen Finale am 19. Juli waren entsprechend knapp, doch es kann einfach nur einen Sieger geben. Das sind die wagemutigen Raser, die sich für die ersten Plätze qualifizieren konnten:

Gewinner:

1. Platz:
Markus Rössler (mitte)

2. Platz:
Hannes König (rechts)

3. Platz:
Thomas Raber (links)

BLAST CORPS

NINTENDO 64

1 Spieler

Rare/Nintendo

Es kracht, donnert und scheppert auf dem N64! Mit futuristischen Maschinen werden Zäune, Gebäude, ja ganze Fabriken dem Erdboden gleich gemacht. Alles nur, um eine Katastrophe von gigantischen Ausmaßen zu verhindern. Ein Nukleartransporter rollt unaufhaltsam auf eine dicht bevölkerte Stadt zu und nur Du kannst das Schlimmste verhindern!

Die englische Softwareschmiede Rare hat ein neues Spiel für das Nintendo 64 entwickelt. Nachdem sich die Programmierer dieser Firma bereits mit Spielen wie "Donkey Kong Country 1-3" einen Namen gemacht haben, trumpfen sie jetzt so richtig auf. Nach "Killer Instinct Gold" ist dies auch schon ihre zweite Veröffentlichung für Nintendos neue Konsole und wahrscheinlich werden noch viele exzellente Titel folgen. Die Aufgabe in "Blast Corps" besteht darin, einem außer Kontrolle geratenen Transporter, welcher mit Nuklearraketen beladen ist, den Weg frei zu räumen.

Auch Computer können irren

Dabei war dieser Transporter eigentlich nur auf dem Weg zu einem nahegelegenen Endlager, in dem die Atomraketen hätten

Die Zeit läuft davon.

Kann dieser Roboter das Problem lösen?

entsorgt werden sollen. Als der Bordcomputer ein Leck an einer Rakete feststellt, ändert er sofort den Kurs des Fahrzeugs, um möglichst schnell das Lager zu erreichen, schließlich sollen die Menschen vor einer radioaktiven Strahlung geschützt werden. Klug überlegt, denn nun steuert der Transporter geradewegs auf eine große Stadt zu, nur wenige Minuten bleiben, um die Gefahr abzuwenden und

Diese Raupe ist langsam, aber nützlich.

einen Zusammenstoß zu verhindern. Eine atomare Explosion, die den halben Planeten verwüsten würde, wäre die Folge. Was tun? Glücklicherweise gibt es in der Zukunft ein wagemutiges Abrißkommando, die sogenannten Blast Corps. Dies ist eine Organisation, die für extreme Abbruchaufgaben herangezogen wird. Du bist ein relativ neues Mitglied dieses Clubs

BLAST CORPS Gewinnspiel!

Wir verlosen 4 heiße „Blast Corps" - Kassetten!

GEWINNFRAGE:
Über welches Extra verfügt der Roboter J-Bomb?

Gewinnkupon Seite 47

und dementsprechend hart wird diese Mission für Dich werden!

Ein Fall für Dich

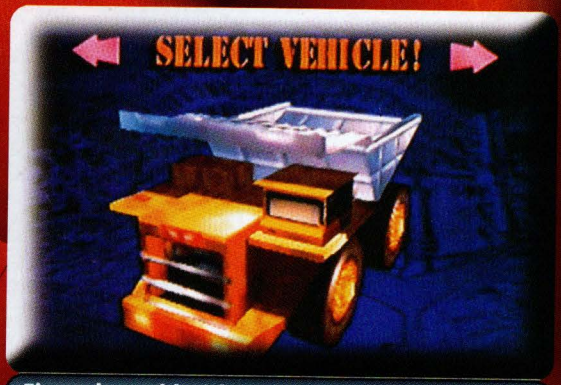
Damit Du auch schnell und effektiv handeln kannst, steht Dir ein starker Fuhrpark zur Verfügung, in dem Du aus vierzehn verschiedenen Fahrzeugen auswählen kannst. Jedes Vehikel ist mit speziellen Eigenschaften und Waffen ausgestattet. Zu Beginn sitzt Du im Ramdozer. Dies ist eine Planierraupe, deren Schaufeln selbst die stärksten und stabilsten Wände nichts entgegen zu setzen haben. Natürlich mußt Du nicht bei diesem einen Fahrzeug bleiben. Steig in andere Gefährte, wann immer Du willst und sofern sie für Deine Aufgabe sinnvoll sind. Unter den wählbaren Vierrädern befinden sich Trucks, Laster, Sportwagen und, wenn es unbedingt sein muß, auch ein Zug. Außerdem gibt es drei Roboter (J-Bomb, Thunder Fist und Cyclone Suit), die alle über nützliche

Eindrucksvolle Explosionen.

Eigenschaften verfügen und auch ihre Ausstattung nicht verstecken müssen. J-Bomb beispielsweise verfügt über einen Jetpack, mit dem Du durch die Luft segeln und Gebäude von oben platt machen kannst.

Totale Action

Insgesamt warten etwa 20 verschiedene Missionen auf Dich, wobei jede einzelne noch Zusatzaufträge verlangt. Dabei reicht die Bandbreite von einfachen Zerstörungsaktionen bis zu schwierigen Zusatzaufträgen, in denen Du radioaktiven Müll beseitigen, überlebende Bewohner retten oder 6 Wissenschafter, die den Transporter stoppen können, finden mußt. Bei fortschreitendem Erfolg füllt sich auch Dein Bankkonto, außerdem erhöht sich Dein Dienstgrad innerhalb der Organisation. Dafür mußt Du natürlich schon einiges drauf haben. Um die verschiedenen Gefährte auch handhaben zu können, kann man in Übungsmissionen die verschiedenen Eigenschaften testen. Selbstverständlich gibt es auch abwechslungsreiche Bonuslevels, die vom harten Alltag auf dem Bau ablenken. So mußt Du beispielsweise einmal möglichst schnell einen Schaden im Wert von 1 Million Dollar anrichten. Je schwieriger die Levels werden, desto mehr Fahrzeuge stehen zur Verfügung. Allerdings muß man oft während der einzelnen Aufgaben nebenbei suchen, um versteckte Bonusgefährte in den Fuhrpark einverleiben zu können. Da kommt man ganz schön ins Schwitzen, wenn nebenbei der unheilbringende Transporter auf ein Hindernis zurast.

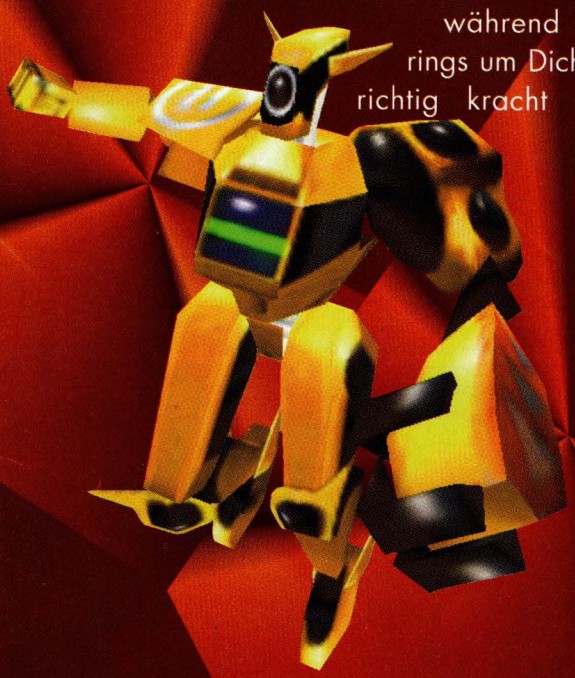


Eines der zahlreichen Fahrzeuge.

Grafik vom Feinsten

Diese Zerstörungsorgie auf dem N64 ist in der Tat ein Augenschmaus. Da fliegen Trümmer herum, erfassen Druckwellen die Fahrzeuge und beeinträchtigen das Fahrverhalten und erleuchten Explosionen den Bildschirm. Ein regelrechtes Feuerwerk wird abgefeuert, dessen Faszination man sich nicht ent-

ziehen kann. Die Levels wurden mit viel Liebe zum Detail gestaltet, die Fahrzeuge wurden recht gelungen animiert und auch der Soundtrack geht sofort ins Ohr. Eine Vielzahl von Klangeffekten geben Dir das Gefühl, mitten auf einer Baustelle zu stehen, während es rings um Dich so richtig kracht und



Mit diesem Ding räumst Dur ordentlich auf!

scheppert. Am beeindruckendsten jedoch ist die gigantische Nuklearexplosion, wenn Du doch versagt haben solltest und der Atomtransporter in ein Hindernis gekracht ist.

Absolute Suchtgefahr

Dieses Spiel wird Dich total gefangen nehmen. Immer wieder wirst Du denken "Einmal probier ich es noch", dabei werden Stunde um Stunde an Dir vorbeischleichen, ohne daß es Dir wirklich bewußt wird. Die außergewöhnliche Spielidee sorgt für Abwechslung und Langzeitmotivation. Schließlich gilt es doch, die Welt zu retten. Wer außer Dir sollte das sonst übernehmen, wenn Superman scheinbar gerade auf Urlaub ist? Also, schnall Dich gleich mal an und freue Dich auf Deine erste Mission. Das Schicksal liegt in Deinen Händen...

FACT BOX

System:	Nintendo 64
Hersteller:	Rare
Spieltyp:	Action
Spieler:	1
Level:	ca. 20 + Bonuslevel
Schwierigkeitsgrad:	mittel
Extras:	Batteriegestützter Speicher
Erhältlich:	August 1997
Altersempfehlung:	frei

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64

NINTENDO 64

1-4 Spieler

Konami

Sommerzeit ist Fußballzeit. Grund genug, Euch noch einmal ausführlich mit Konamis Meisterwerk von Fußballsimulation bekannt zu machen. Endlich ist dieses großartige Sportspiel auch bei uns erhältlich. Selber das runde Leder treten ist out - dafür sorgt ISS64.

Lange mußtet Ihr auf die 64-Bit-Version des SNES-Klassikers warten, doch diese Zeit hat sich gelohnt, denn was die Entwickler da auf die Beine gestellt haben, übertrifft selbst die kühnsten Erwartungen.
Wie oft kam es bei Konsolenkicks vor, daß der Computer zu stark ins Spielgeschehen eingriff, die Spieler nicht so zu steuern waren, wie man gerne wollte oder man Tore immer wieder mit dem gleichen Trick schießen konnte. Diese Zeiten scheinen vorbei zu sein. International Superstar Soccer 64 räumt alle diese Mankos beiseite und präsentiert sich als astreine Simulation.

Könnt Ihr diese Konterchance nützen?

Von Japan in die weite Welt

Japan ist zwar das Software-Entwicklerland Nummer 1, was richtigen Fußball angeht, spielt es höchstens in der Regionalliga.
Obwohl man jährlich Kicker aus aller Welt einkauft, kann sich keine rechte Fußballeuphorie, wie sie etwa bei uns herrscht, entwickeln. Dazu ist Baseball viel zu beliebt. Trotzdem haben sich einige Programmierer zusammengefunden und all ihre Begeisterung in die Entwicklung eines bahnbrechenden Sportspiels gesteckt.

Anstoß oder Platzwahl?

Gefährliche Torscenen.

Man merkt auch gleich, daß hier Perfektionisten am Werk waren, denn die Menge an vornehmbaren Einstellungen ist absoluter Rekord.

Unzählige Optionen

Nachdem Ihr das N64 eingeschaltet habt, erscheint ein Menü, das Euch wahrscheinlich schon vom SNES-Spiel bekannt sein wird.
Die acht Optionsfelder lassen noch nicht vermuten, welche Vielfalt an Einstellungen den Fußballfan noch erwarten. Ihr könnt Euch zwischen einem einzigen Spiel, Internationalem Cup, einem globusumspannenden Bewerb, Elfmeterschießen, Szenarien oder einfach nur Training entscheiden.
Gleich zu Beginn legt Ihr unter dem Menüpunkt "Optionen" fest, wie lange eine Halbzeit dauern soll (drei, fünf oder sieben Minuten) und in welcher Schwierigkeitsstufe Ihr Euer Glück versuchen wollt. Hier stehen fünf Abstufungen zur Verfügung, vom Anfänger bis zum Profi.
Weiters könnt Ihr dem englischen Kommentator den Mund verbieten und zwischen Tag- und Nachtspiel wählen. Auch die von der letzten EM bekannte Golden-Goal-Regel ist einstellbar, selbstverständlich gibt es auch die altbekannte Verlängerung mit anschließendem Elferschießen. Habt Ihr das alles erledigt, geht es ans Eingemachte. Wählt eine der 36 Nationalmannschaften aus und legt los. Denn jetzt kommt erst die Vielzahl an Variationen zum Einsatz.

Wer bleibt hier Sieger?

Dieser Schuß muß sitzen!

Ihr seid der Trainer!

Nachdem Ihr also den Trainerposten einer Mannschaft übernommen habt, müßt Ihr nun ein passendes taktisches Konzept erstellen. Sicher, Ihr könnt auch so munter drauf los spielen, aber der Spaß und möglicherweise auch das Endresultat werden darunter leiden.
Bevor das Match wirklich los geht, erscheint ein weiterer Optionsschirm. Hier dürft Ihr Spieler auswechseln,

Jubel nach einem Tor.

Manndeckung festlegen oder die Strategie bestimmen. Was heißt da eine Strategie, bis zu vier Einstellungen lassen sich gleichzeitig vornehmen und jederzeit per Knopfdruck abrufen. Dazu dienen die vier gelben C-Knöpfe.

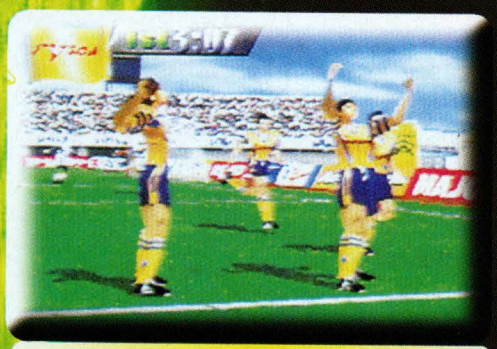
Jeder von ihnen kann mit einer Taktik belegt und während des Spiels beliebig aktiviert werden. So lassen sich blitzschnell Abseitsfallen aufbauen oder Konter durchführen.

Weiters könnt Ihr die Mannschaftsaufstellung festlegen. Ihr werdet selbst sehen, daß die vielen Möglichkeiten eine enorme Bereicherung darstellen und den Spaß an dem Ganzen beträchtlich erhöhen. So werdet Ihr sicher bald von den tollen Optionen Gebrauch machen.

Die ausgefeilte Steuerung ermöglicht gute Aktionen.

Los geht's

Es liegt nun an Euch, ob Ihr ein Match mit Euren Freunden austragen wollt (immerhin können bis zu vier Spieler teilnehmen) oder doch Euer Glück in einem internationalen Bewerb versucht. Dazu stehen wie erwähnt 36 Teams bereit. Leider fehlten Konami die Lizenzen, um die realen Namen von Ballzauberern zu verwenden, deshalb gibt es die Möglichkeit, die Namen der Kicker eigenhändig zu ändern. Mit ein bißchen Zeitaufwand könnt Ihr so trotzdem Euer Dream-Team zusammenstellen. Abgesehen davon dürft Ihr selber



Beeindruckende Stadionatmosphäre.

Spieler kreieren und mit entsprechenden Fähigkeiten ausrüsten. Die Daten werden auf dem Controllerpack verewigt und geben Euch die Möglichkeit, Euren Goalgetter in jede beliebige Mannschaft zu transferieren.

Außer den Cups könnt Ihr ausgedehnte Trainingseinheiten absolvieren, wo Standardsituationen wie Elfmeter und Freistöße genau so geübt werden wie richtiges Passen, Schüsse und Dribbeln. Beim Elferschießen seht Ihr Euch mit einer entscheidenden Neuerung kon-

Die Kamera könnt Ihr nach Belieben einstellen.

frontiert, denn verwandelte Strafstöße sind nicht länger Zufallssache.
Sowohl Torwart als auch Schütze verfügen über ein lenkbares Feld, das die Stelle markiert, wo der Ball landen wird beziehungsweise wo der Goalie abwehrt.

Dreh das Match um!

Die neuen Szenarien versprechen ebenfalls wieder viel Spannung. Dabei könnt Ihr in bestimmte Situationen im Spiel einsteigen und meist unter Zeitdruck versuchen, einen Rückstand aufzuholen, um doch noch als Sieger den Platz zu verlassen. Für Vergnügen pur ist gesorgt. Mit ISS64 ist Konami wirklich ein Husarenstück gelungen. Die Spieler wurden total realistisch animiert und können die verschiedensten Handlungen ausführen.
Kopfbälle, Fallrückzieher, angetäuschte Schüsse, Doppelpässe, das alles ist keine Hexerei. Die spielend einfache Steuerung wahlweise mit dem Analogstick oder dem Steuerkreuz macht so richtig Spaß.
Die tolle Stadionkulisse und der Kommentator tun ihr Übriges dazu, dieses Spiel zu einem regelrechten Fußballfest zu machen.
Dieses Spiel wird auch jene überzeugen, die bisher nichts von sportlichen Aktivitäten hielten. Mit ISS64 wird jeder zum Fußballprofi!

Tolle Einlagen sind möglich.

BOX

System:	Nintendo 64
Hersteller:	Konami
Spieltyp:	Sportspiel
Spieler:	1-4
Levels:	36 Teams
Schwierigkeitsgrad:	mittel
Extras:	Spielstandspeicher + Controller Pak
Erhältlich:	bereits im Handel
Altersempfehlung:	frei

WAVE RACE 64

NINTENDO 64

1-2 Spieler

Nintendo

Mit rasender Geschwindigkeit flitzt Ihr über die Wellen, Gischt spritzt Euch ins Gesicht, Eure Gegner sind dicht hinter Euch! Da, das Ziel liegt unmittelbar vor Euch, da rammt Euch ein Jetski von links und der Traum vom Siegerpodest zerplatzt wie eine Seifenblase.

Wave Race 64 hat sich in den letzten Wochen klar zu einem Eurer Lieblingsspiele entwickelt. Ist auch kein Wunder, verbindet diese Wasserraserei doch ausgezeichnete Spielbarkeit mit toller Grafik und eben solchem Sound. Was liegt also näher, als dieses Game bei Schlechtwetter in den N64-Schacht zu stecken und den Sommer auf dem Bildschirm zu erleben. Deshalb erfahrt Ihr in diesem Bericht noch einmal alles, was für den perfekten Jetpiloten von Bedeutung ist.

Ritt über die Wellen

Nur wer selber einmal einen Jetski gesteuert hat weiß, wie schnell diese auf die geringste falsche Körperbewegung reagieren. Ein nervöser Zucker und schon liegt man im Wasser. Dieses realistische Verhalten haben die Programmierer

Bringt Ihr den Vorsprung ins Ziel?

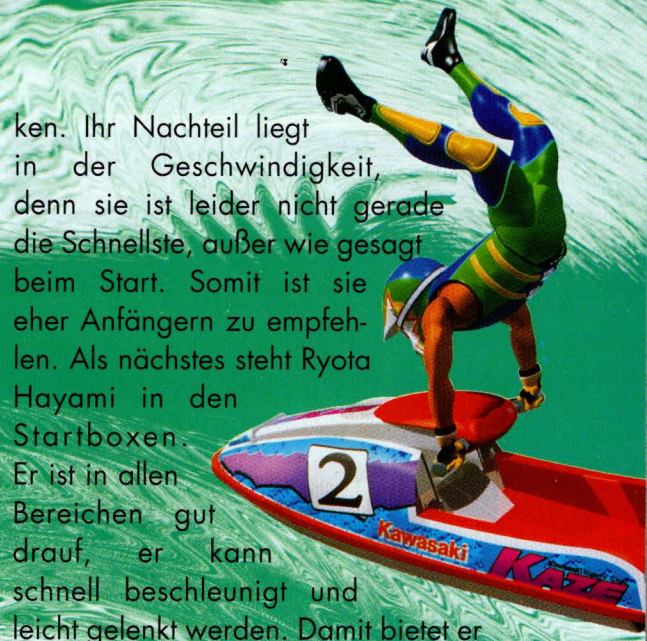
So ein Sprung kann gefährlich sein.

von Wave Race im Spiel integriert. Durch Gewichtsverlagerung und Bewegungen des Körpers wird das Verhalten des empfindlichen Wassergefährts beeinflußt. In diesem Fall geschieht dies durch Bewegungen mit dem Analogstick. Natürlich hängt die Steuerung eines solchen Gleiters nicht nur vom Daumen den Spielers ab, sondern grundsätzlich vom gewählten Piloten. Denn jeder der vier wählbaren Charaktere verfügt über verschiedene Vorteile und Schwächen.

Wer wirklich der richtige Fahrer für Euch ist, müßt Ihr durch viel Probieren herausfinden, doch eine Beschreibung der tollkühnen Wellenreiter hilft Euch vielleicht schon mal weiter.

Wer ist der Beste?

Da wäre einmal Ayumi Stewart. Dieses heiße Mädchen auf ihrem noch heißeren Schlitten legt wahre Raketenstarts hin. Außerdem läßt sie sich elegant durch Kurven lenken. Ihr Nachteil liegt in der Geschwindigkeit, denn sie ist leider nicht gerade die Schnellste, außer wie gesagt beim Start. Somit ist sie eher Anfängern zu empfehlen. Als nächstes steht Ryota Hayami in den Startboxen. Er ist in allen Bereichen gut drauf, er kann schnell beschleunigt und leicht gelenkt werden. Damit bietet er sich für jeden an, vom Anfänger bis zum Profi. Ein anderes Kaliber ist da Miles Jeter. Der mutige Miles reagiert sehr sensibel auf Eure Lenkmanöver, deshalb solltet Ihr ruckartige Bewegungen vermeiden, sonst kann es schnell sein, daß Ihr Eure Ideallinie verlaßt. Einsteiger sollten lieber die Finger von ihm lassen, wer aber schon länger auf dem Jetski steht, wird mit ihm seine Freude haben. Der vierte im Bunde ist Dave Mariner. Sein leichtes Übergewicht stellt sich im Rennen klar als Vorteil dar. Er erreicht mit Abstand die höchste Geschwindigkeit und drängt Gegner mitunter einfach zur Seite. Dafür ist die



Stunts am laufenden Band.

Tolle Lichteffekte sind hier Standard.

Steuerung in den Kurven etwas schwierig und auch seine Beschleunigung ist nicht erwähnenswert. Seht selbst, wer für Euch über die Wellen reiten soll!

Der Wettkampf beginnt

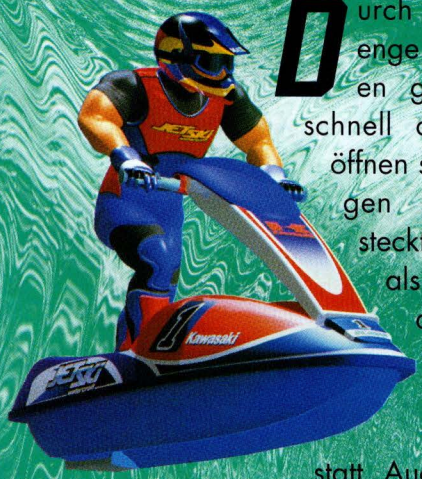
Habt Ihr Euch nun für einen Fahrer entschieden, geht es los. Ihr könnt nun zwischen vier verschiedenen Spielvarianten wählen: Meisterschaft, Zeitfahren, Stunt- und Zweispielermodus. Egal, wofür Ihr Euch entscheidet, überall wird Euch das Letzte abverlangt. In der Meisterschaft tretet Ihr gegen drei andere Jetskis an. Je nach Rang gibt es verschiedene Punkte, die auch darüber entscheiden, ob Ihr im Wettbewerb verbleibt oder die nächste Strecke nicht mehr fahren dürft. Beim Zeitfahren geht es um Eure persönliche Bestzeit. Wählt einen Kurs und versucht alleine, Euren persönlichen Rekord zu unterbieten. Abwechslungsreicher ist da schon der Stuntmodus. Hier ist jener Fahrer vorne dabei, der über Wagemut und Geschicklichkeit verfügt. Je nachdem, wie spektakulär der Stunt ist und wie er ausgeführt wurde, gibt es Punkte. Atemberaubende Kunststücke wie Saltos und Handstände sind keine Seltenheit. Viel Spaß verspricht auch der Zweispielermodus. Auf geteilten Bildschirmen tretet Ihr gegen einen Freund an. Rasante Wettkämpfe und Action sind garantiert.

Wer bleibt hier vorne?

Von Kurs zu Kurs

Zu einem tollen Rennspiel gehören natürlich anspruchsvolle Strecken. Bei Wave Race braucht man sich wirklich nicht sorgen, denn die einzelnen Kurse wurden abwechslungsreich gestaltet, wobei jede Rennstrecke einen eigenen Charakter hat. Die ersten, Sunny

Beach und Sunset Bay, sind noch relativ gemächlich, ideal, um sich an die Steuerung des Flitzers zu gewöhnen. Auch am Drake Lake sind noch keine großen Schwierigkeiten zu erkennen. Auf diesem Kurs spiegeln sich Bäume und Gräser im Wasser, die grafischen Fähigkeiten des N64 wurden voll ausgenutzt. Die folgenden Strecken werden immer anspruchsvoller.



Durch Höhlen und enge Hafenzufahrten geht es pfeilschnell dahin, dabei öffnen sich nach einigen Runden versteckte Kanäle, die als Abkürzungen dienen. Ein Rennen findet sogar bei Nacht statt. Auch hier ist die Stimmung am Höhepunkt. Durch die realistische Animierung von Wind und Wellen und die detaillierte Gestaltung ist dieses Spiel Vergnügen pur.

Dieser Sprung bringt Punkte.

Adapter verfügt, denn dann könnt Ihr Euch auch im Freien miteinander messen. Wave Race drinnen oder draußen - egal, diesem Spiel gehört der Sommer!

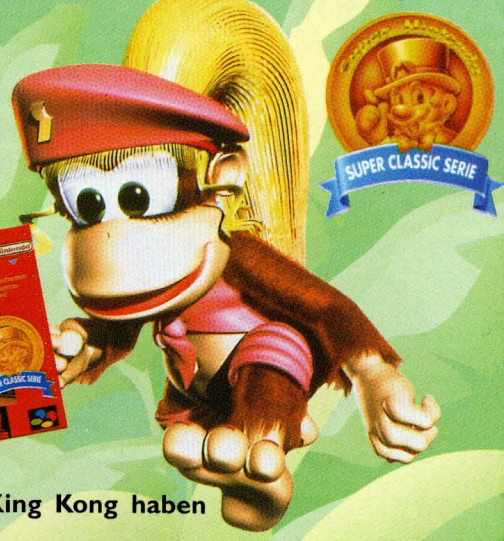
Wave Race für alle Fälle

Wave Race ist allerdings nicht nur auf dem N64 ein Wahnsinnsspaß, auch auf dem Game Boy lassen sich atemberaubende Duelle auf dem Wasser austragen. Deshalb sollte auch die 8-Bit-Version überall dabei sein, damit Ihr jederzeit mit den schnellen Skis durch die Fluten brettern könnt. Besonders lustig wird das Ganze, wenn Ihr über ein Link-Kabel und einen 4-Spieler-

FACTBOX

System:	**Nintendo 64**
Hersteller:	**Nintendo**
Spieltyp:	**Rennspiel**
Spieler:	**1-2**
Level:	**9 Kurse**
Schwierigkeitsgrad:	**mittel**
Extras:	**Batteriegestützter Speicher**
Erhältlich:	**bereits im Handel**
Altersempfehlung:	**frei**

DONKEY KONG COUNTRY



SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

1-2 Spieler

Rare/Nintendo

Fans des bekanntesten Affen seit King Kong haben allen Grund zum Feiern, denn die SNES-Classic-Serie bringt ein Wiedersehen mit dem ersten Teil der atemberaubenden Affen-Saga rund um Donkey, Diddy, Funky und wie die Kongs alle heißen.

Als dieses Spiel erschien, war es revolutionär. Die Grafik bot erstmals erstaunliche 3D-Effekte und mit über 100 Levels war es das bis dato umfangreichste Nintendo-Abenteuer. Daß dieses Spiel von seinen Nachfolgern sogar noch übertroffen wurde, nimmt "Donkey Kong Country" nichts von seinem Charme.

AUF IN DEN DSCHUNGEL

Mit Donkey und Diddy Kong macht Ihr Euch auf, um eine Unmenge von Bananen zurückzuholen, die Euch die bösen Kremlings abgenommen haben. Euer Weg führt durch abwechslungsreiche Landschaften wie Höhlen, Gewässer, Fabriken und natürlich den Dschungel. Unterstützt werdet Ihr von einigen Freunden, da gibt es Nashörner, Vögel, Fische und noch mehr Getier. Entdeckt dieses Spiel neu und Ihr werdet die Finger nicht mehr davon lassen können!

Dieser Bösewicht ist Euer härtester Gegner.

ACTI BOX

System:	**SNES**
Hersteller:	**Rare/Nintendo**
Spieltyp:	**Jump'n Run**
Spieler:	**1-2**
Levels:	**ca. 100**
Schwierigkeitsgrad:	**3**
Extras:	**Batteriegestützter Speicher**
Erhältlich:	**bereits im Handel**
Altersempfehlung:	**frei**

SUPER MARIO WORLD

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

1-2 Spieler

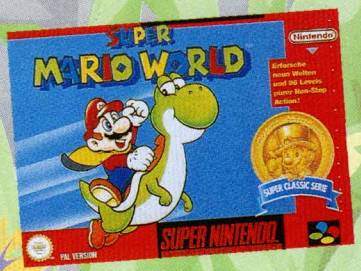
Nintendo

Bei all dem Trubel um "Super Mario 64" sollte man nicht vergessen, daß Mario auch schon früher gegen den bösen Bowser angetreten ist. In "Super Mario World" steht ihm dabei erstmals ein neuer Freund zur Seite: der Dino Yoshi. Zusammen sind sie das perfekte Team, das sich aufmacht, um die Prinzessin aus Bowsers schuppigen Klauen zu befreien.

Mit diesem Spiel gibt es ein Wiedersehen mit Mario in der Classic-Reihe. Nun dürfen auch neue Fans die frühen Abenteuer des mutigen Klempners miterleben. Mario und Yoshi müssen sich durch unzählige monster- und fallenverseuchte Welten schlagen.

Ein dynamisches Duo...

Sowohl Mario als auch Yoshi verfügen über verschiedene Fähigkeiten. Je nachdem, wo Ihr Euch gerade befindet, solltet Ihr auf Yoshis Rücken herumsausen oder doch lieber absteigen, um als Mario ein Level zu bewältigen. Erforscht die 7 Koopa-Schlösser und lauft durch unheimliche Höhlen, über unwegsame Berge und durch reißende Flüsse, immer damit rechnend, von einer der vielen gefährlichen Kreaturen attackiert zu werden. Laßt Euch das nicht entgehen und taucht ein in die frühere Welt von Super Mario.

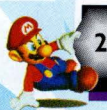


Abwechslungsreicher Spielespaß.

ACT!BOX

System:
SNES
Hersteller:
Nintendo
Spieltyp:
Jump'n Run
Spieler:
1-2
Levels:
96
Schwierigkeitsgrad:
8
Extras:

Erhältlich:
bereits im Handel
Altersempfehlung:
frei



STREET FIGHTER II

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

1-2 Spieler

Capcom

Spannt Eure Muskeln an und stürzt Euch kopfüber in actiongeladene Kämpfe, in denen nur einer Sieger sein kann. Wer von Euch ist der beste "Street Fighter"?

Dieses Spiel bietet Action pur. Viele verschiedene Arenen und Spielmodi sorgen für abwechslungsreichen Spaß. Ihr könnt den Gruppen- und Tournament-Modus auswählen oder Euch einem Time Challenge stellen. Dabei stehen Euch 16 Kämpfer zur Verfügung, von denen jeder spezielle Tricks und Kniffe beherrscht.

SCHLAG ZU!

Außer dem erwähnten Modus gibt es noch einen Super Battle-Modus, in dem Ihr gegen 12 Kämpfer aus aller Herren Länder antreten dürft, um am Ende Großmeister zu werden.
Außerdem gibt es natürlich einen VS-Modus. Was wäre ein Kampfspiel, wenn man dabei nicht seinem besten Freund klar zeigen kann, wer der Bessere ist. Um die Kämpfer individuell Eurem Können anpassen zu können, habt Ihr die Möglichkeit, die Geschwindigkeit der Spielfiguren nach Belieben einzustellen.
Kämpferherz, was willst Du mehr? Also, los geht's. Prügelt Euch um den Meistertitel (aber lieber nur auf dem Bildschirm!).

Wer ist der beste Kämpfer?

ACTION BOX

System:	**SNES**
Hersteller:	**Capcom**
Spieltyp:	**Jump'n Run**
Spieler:	**1-2**
Level:	**16 Kämpfer**
Schwierigkeitsgrad:	**8 Stufen**
Extras:	**-**
Erhältlich:	**bereits im Handel**
Altersempfehlung:	**frei**

Lucky Luke

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

1 Spieler

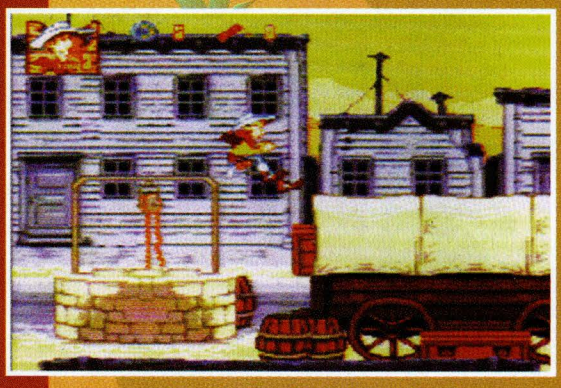
Infogrames

Der einsame Cowboy reitet wieder! Nachdem Lucky Luke bereits auf dem Game Boy überzeugen konnte, steht nun sein SNES-Debut vor der Tür. Also, schwingt Euch in den Sattel und los geht's!

Das Spielgeschehen dieses Western-Epos ähnelt leicht der Game Boy-Version, allerdings haben die Programmierer die Möglichkeiten der 16-Bit-Konsole natürlich voll ausgenutzt. Farbenfrohe Grafik und 3D-Effekte sorgen für eine stimmungsvolle Comic-Atmosphäre. Das Spiel stellt eine Mischung aus Action und Denkaufgaben dar. Diese Kombination läßt keine Langeweile aufkommen.

Der Wilde Westen wartet!

Mit seinem treuen Pferd Jolly Jumper zieht Luke durch den Westen, um Gangster dingfest zu machen, sich mit Indianern anzulegen oder mit Banditen zu duellieren. Dabei muß er auf fahrende Züge aufspringen oder blitzschnell seinen Colt ziehen. Lucky Luke ist ein grafisch und spielerisch toll gestaltetes Game, das jedem angehenden Cowboy zu empfehlen ist. Seid Ihr dieser Herausforderung gewachsen?



Ansprechende Grafik im Comicstil.

FACT BOX

System:	**SNES**
Hersteller:	**Infogrames**
Spieltyp:	**Jump'n Run**
Spieler:	**1**
Level:	**-**
Schwierigkeitsgrad:	**2**
Extras:	**Paßwörter**
Erhältlich:	**ab August 1997**
Altersempfehlung:	**frei**

CLUB Nintendo®

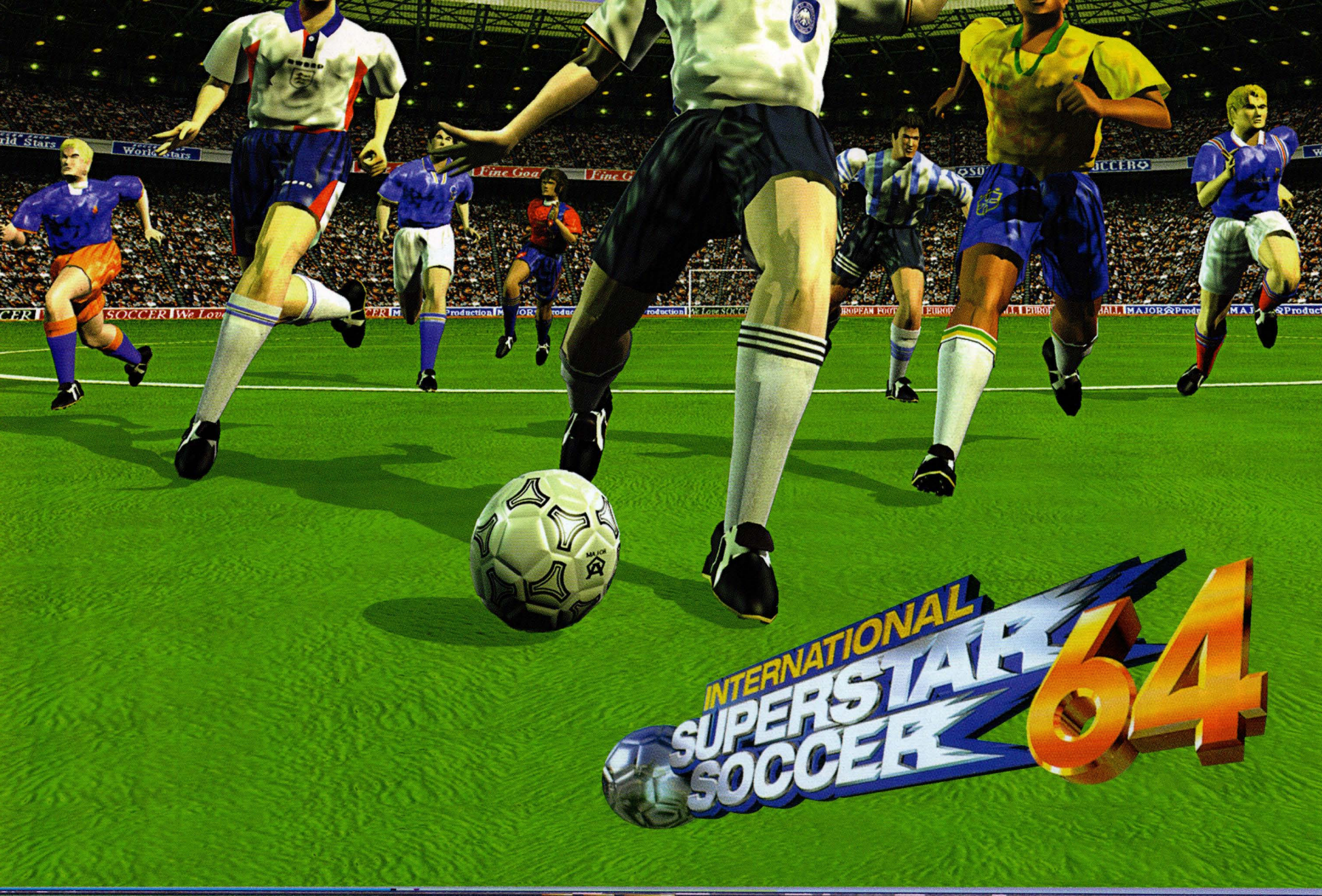
SEPTEMBER

M	D	M	D	F	S	S	M	D	M	D	F	S	S
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28
29	30												

1997

OKTOBER

M	D	M	D	F	S	S	M	D	M	D	F	S	S
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31									


INTERNATIONAL
SUPERSTAR SOCCER
64

GAME BOY™ pocket COLOR

Der Game Boy ist die meistverkaufte Spielkonsole aller Zeiten. Das ist natürlich kein Zufall, denn durch eine Unmenge von absoluten Top-Spielen, umfangreichem und abwechslungsreichem Zubehör und ständigen Neuerungen wird den Fans auch einiges geboten.

Als der Game Boy auf den Markt kam, war er eine kleine Sensation. Unzählige Spielefreaks haben seither viele begeisterte Stunden mit dem kleinen Wunderding verbracht. Der Game Boy war der uneingeschränkte König auf dem Markt. Letztes Jahr jedoch bekam er Konkurrenz, und zwar aus der eigenen Familie. Sein kleiner Bruder betrat die Bühne des Videospieltheaters und lieferte ein noch sensationelleres Debüt als sein Vorgänger. Die Rede ist vom Game Boy Pocket.

Kleine Überraschung

Der Nachfolger ist 30 % kleiner als das Original, außerdem braucht er nur mehr 2 AAA-Batterien, liefert aber die gleiche Leistung, wobei der LCD-Schirm sogar noch verbessert wurde. Selbst bei schlechter Sicht könnt Ihr Eure Lieblingsspiele genießen. Nach nur kurzer Zeit hat sich der Game Boy Pocket schon klar zu Eurem erklärten Liebling entwickelt. So war es auch nur eine Frage der Zeit, bis Nintendos kleinster in verschiedenen Outfits die Fangemeinde auf der ganzen Welt beglücken sollte. Neben der klassischen Silberfarbe werdet Ihr zukünftig noch zwischen Rot, Gelb, Grün, Schwarz und Transparent wählen können. Daß Nintendo die Qual der Wahl damit nicht erleichtert, liegt auf der Hand, allerdings sorgen die Neuankömmlinge sicher für genügend Spaß und Abwechslung.

Licht im Dunklen

Bald gibt es auch die vom Vorgänger bekannten Lupen mit integrierten Lichtern für die Miniausgabe, selbstverständlich in verschiedenen Farben, damit auch alles zusammen paßt. Weiters ist auch ein Link-Kabel für den Game Boy Pocket erhältlich. Hört sich das nicht vielversprechend an?

GAME BOY pocket COLOR GEWINNSPIEL

Gewinne

einen von vier färbigen Game Boy Pockets.

Gewinnfrage:

In wievielen Farben gibt es den Game Boy Pocket?

Gewinnkupon Seite 47

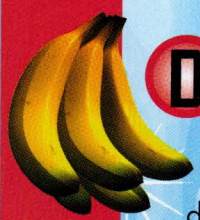
DONKEY KONG LAND

GAME BOY
COMPACT VIDEO GAME SYSTEM

1 Spieler

Rare/Nintendo

Die Donkey Kong-Fans unter Euch haben wirklich gut lachen. Kaum habt Ihr den SNES-Klassiker beendet, könnt Ihr Euch über die Game Boy-Version hermachen. Die Bananenjagd kann beginnen!



Da haben wir den Salat. Kaum hat der gute Donkey seine Bananenreserven wieder unter Dach und Fach gebracht, werden sie ihm schon wieder entwendet. Da hilft kein Brummen, der abenteuerliche Weg durch das Kong Land muß erneut gegangen werden. Also beeilt Euch, bevor die Kremlings nur mehr Schalen übrig lassen, die man dann höchstens noch für Mario Kart verwenden kann.

AFFENSTARKE ABENTEUER

Macht Euch auf die Socken und sammelt so viele Bananen wie möglich wieder ein, dann winkt Euch auch so manches Extra-Leben. Durch unheimliche Höhlen, dunkle Gewässer, altertümliche Ruinen und über eisige Gletscher führt Euer Weg, bis Ihr Euch dem Ober-Kremling stellen müßt.

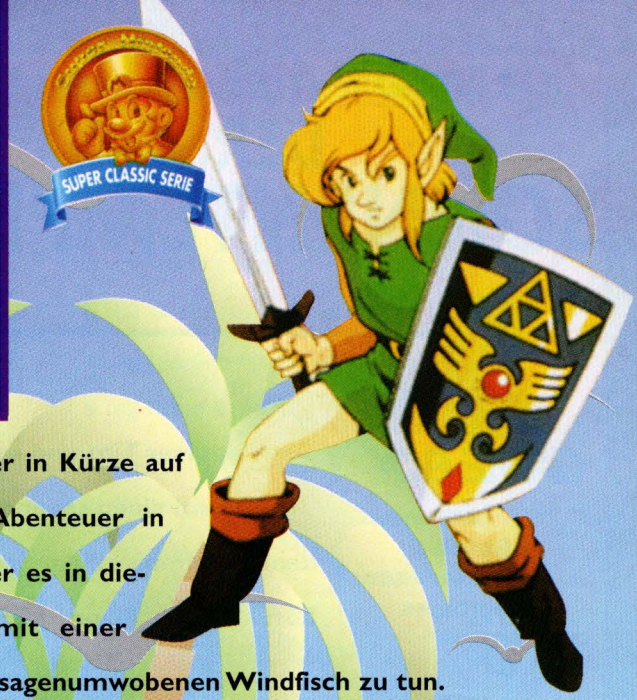
Abwechslungsreiche Levels und die vielen verschiedenen Figuren sorgen auch auf dem Game Boy für ein tolles Jump'n Run.

Geht Donkey Kong hier baden?

ACTIBOX

System:	Game Boy
Hersteller:	Rare/Nintendo
Spieltyp:	Jump'n Run
Spieler:	1
Levels:	50
Schwierigkeitsgrad:	3
Extras:	Speicher
Erhältlich:	bereits im Handel
Altersempfehlung:	frei

ZELDA



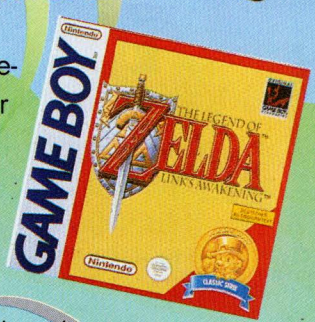
GAME BOY
COMPACT VIDEO GAME SYSTEM

1 Spieler

Nintendo

Link ist wieder da! Bevor er in Kürze auf dem N64 sein neuestes Abenteuer in Angriff nimmt, bekommt er es in diesem Game Boy-Classic mit einer mysteriösen Insel und dem sagenumwobenen Windfisch zu tun.

Während einer Seereise strandet unser Held auf der Insel Cocolint, auf der es zahlreiche Rätsel zu lösen gibt. Um die Insel nämlich wieder verlassen zu können, muß der Windfisch erweckt werden. Das wiederum funktioniert nur mit den acht Instrumenten der Sirenen, die in acht riesigen Labyrinthen gut bewacht werden.



LINK IN AKTION

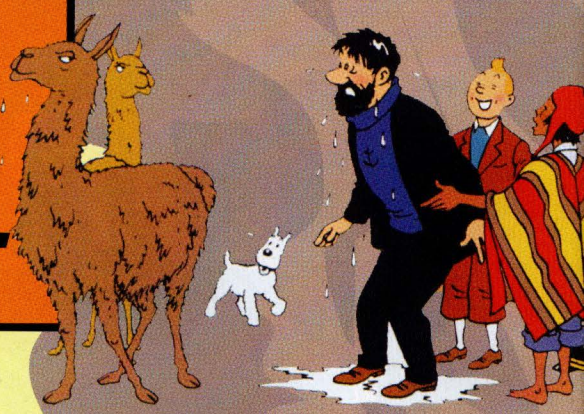
Wie Ihr Link kennt, macht er sich sofort auf, um diese Nüsse zu knacken. Dabei wird er auf der Insel mit zahlreichen Rätseln, gefährlichen Monstern und vielen Gefahren konfrontiert. Aber was ein echter Held ist, muß das schon aushalten. Die Grafik dieses Abenteuers wurde im typischen Zelda-Stil gestaltet. Stellt Euch dieser Herausforderung und helft Link, von der Insel zu flüchten. Dieses Spiel wird Euch von der ersten bis zur letzten Minute fesseln.

Diese Höhle verbirgt sicher ein Geheimnis.

FACT BOX

System:
Game Boy
Hersteller:
Nintendo
Spieltyp:
Rollenspiel
Spieler:
1
Level
-
Schwierigkeitsgrad:
3
Extras:
Batteriespeicher
Erhältlich:
bereits im Handel
Altersempfehlung:
frei

TIM * DER SONNENTEMPEL



GAME BOY
COMPACT VIDEO GAME SYSTEM

1 Spieler

Infogrames

Der Reporter Tim und sein treuer Hund Struppi machen sich wieder auf, um einen spannenden Fall zu lösen. Dieses Mal geht es um den geheimnisvollen Sonnentempel. Helft den beiden bei der Lösung vieler spannender Rätsel.

Eine merkwürdige Krankheit befällt ein Forscherteam, das gerade von einer Expedition aus Peru zurückgekommen ist. Der besorgte Tim möchte seinem Freund, Professor Bienlein, von den seltsamen Vorfällen berichten, doch dieser ist spurlos verschwunden. Tim zögert keine Sekunde und macht sich auf die Suche. Dabei schlittert er in das gefährlichste Abenteuer seiner Karriere.

Geschicklichkeit abverlangt, sondern auch Kombinationsgabe fordert. Zahlreiche Rätsel gilt es zu lösen, bevor Tim den Professor finden kann. Das Spiel wurde total im Comicstil gestaltet und ist für Fans unerläßlich. Entdeckt mit Tim den Sonnentempel, Spannung und Spaß sind dabei garantiert.

COMICSPAß PUR

Nun startet ein spannendes und buntes Abenteuer, daß Euch nicht nur viel

Tim in Aktion.

ACTI BOX

System:	**Game Boy**
Hersteller:	**Infogrames**
Spieltyp:	**Jump'n Run**
Spieler:	**1**
Level:	**16**
Schwierigkeitsgrad:	**3**
Extras:	**Paßwörter**
Erhältlich:	**bereits im Handel**
Altersempfehlung:	**frei**

Nintendo CHARTS

Verkaufscharts SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Österreich

1. (1) Donkey Kong Country 3
2. (-) Lufia
3. (3) Super Mario Kart
4. (2) Die Schlümpfe reisen um die Welt
5. (4) Terranigma
6. (7) Super Mario All Stars
7. (-) Super Soccer
8. (5) Donkey Kong Country 2
9. (-) Super Tennis
10. (-) Zelda III

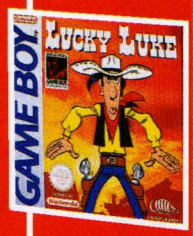
Schweiz

1. (1) Donkey Kong Country 3
2. (10) International Superstar Soccer Deluxe
3. (-) Street Fighter Alpha 2
4. (-) Lufia
5. (5) Donkey Kong Country 2
6. (2) Die Schlümpfe reisen um die Welt
7. (4) Terranigma
8. (-) Ultimate Mortal Kombat 3
9. (-) Asterix & Obelix
10. (-) Pinocchio

Verkaufscharts GAME BOY COMPACT VIDEO GAME SYSTEM

Österreich

1. (1) Super Mario Land
2. (3) Wario Land
3. (2) Super Mario Land 2
4. (4) Die Schlümpfe reisen um die Welt
5. (6) Mario & Yoshi
6. (5) Dr. Mario
7. (8) Tetris
8. (7) Hugo
9. (10) Lucky Luke
10. (9) Donkey Kong Land 2



Schweiz

1. (9) Donkey Kong Land 2
2. (3) Wario Land
3. (-) Donkey Kong Land
4. (10) Lucky Luke
5. (-) Pinocchio
6. (-) Tetris Attack
7. (-) Street Fighter 2
8. (-) Asterix & Obelix
9. (-) Kirby's Star Stacker
10. (-) Game & Watch Gallery

Verkaufscharts NINTENDO64

Österreich

1. (1) Super Mario 64
2. (-) Mario Kart 64
3. (3) Star Wars - Shadows of the Empire
4. (2) Wave Race 64
5. (5) Pilotwings

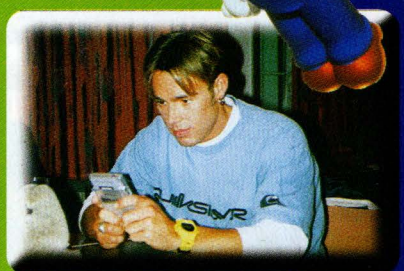
Schweiz

1. (-) Mario Kart 64
2. (-) International Superstar Soccer 64
3. (1) Super Mario 64
4. (2) Wave Race 64
5. (4) Turok - Dinosaur Hunter

IN KLAMMER FINDEST DU DIE PLAZIERUNG DES VORMONATS

Promi-Charts:

1. Tetris Attack
2. Lucky Luke
3. Super Mario Land



Caught In The Act

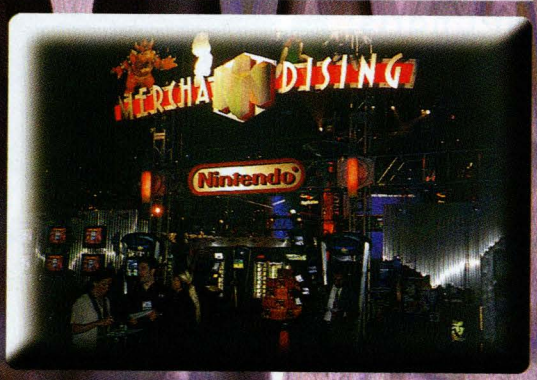
Gerade noch voll in den Aufnahmen zu ihrem neuen Album „VIBE" fanden die vier Jungs Zeit, uns noch schnell ihre persönlichen Game Boy - Hits zu verraten.

E3 Electronic Entertainment Expo in Atlanta/USA

Von 19. bis 21. Juni fand in Atlanta die E3 statt, die wichtigste Spielemesse der Welt außerhalb Japans. Hier präsentieren Nintendo & Co jedes Jahr ihre Produkte. Dementsprechend groß war die Erwartungshaltung. Beispielsweise wurde heuer gemunkelt, daß auf der Messe Spiele wie Pilotwings II, Yoshis Island 64, Zelda 64 oder F-Zero 64 bereits als spielbare Demos vorhanden sein sollen. Was es wirklich gab, erfahrt Ihr in diesem Bericht.

Unzählige Spielbegeisterte stürmten die Messe.

Die Electronic Entertainment Expo (kurz E3 genannt) ist jedes Jahr das absolute Spiele-Mekka. Deshalb wird diesem Ereignis auch entsprechende Aufmerksamkeit geschenkt. Waren 1996 Super Mario 64 und Pilotwings 64 die großen Hits, wurde für heuer die Umsetzung von mehreren Nintendo-Klassikern für das N64 erwartet. Großes Augenmerk wurde auf zwei neue Werke aus dem Hause Rare gelegt, doch nicht Donkey Kong feierte seinen Einstand auf der Wunderkonsole, sondern ein neuer Held erblickte das Licht der Welt. Eigentlich ist es ein Heldengespann mit dem Namen Banjo-Kazooie. Genaue Details könnt Ihr in den nachfolgenden Previews lesen, die sich mit den Highlights der E3 befassen. Von Rare kommt auch der Titel "Conker's Quest", welcher ebenfalls im Anschluß vorgestellt wird.



Der Nintendo-Stand war ständig überlaufen.

Klassiker im 64-Bit-Gewand

Auf der Messe gab es viele neue Spielideen zu bewundern, doch auch ehrwürdige Klassiker aus SNES-Zeiten werden auf dem Nintendo 64 ein Comeback feiern. So konnte man den

Neue Spiele wurden gleich vor Ort getestet.

3D-Tetris-Ableger "Tetrisphere" bewundern.

Dieses Spiel wird wahrscheinlich noch diesen Sommer in Amerika veröffentlicht und dürfte ein würdiger Nachfolger des Bausteine-Hits sein. Mit Spannung wird auch auf F-Zero 64 gewartet. Dieser Rennschlager soll auf dem N64 den gleichen Kultstatus einnehmen, den schon sein Vorgänger inne hatte.

Ersten Screenshots zufolge wird dies auch gelingen. Wobei "Extreme-G" von Acclaim durchaus Konkurrenz darstellen könnte, denn auch dieses rasante Rennspiel, in dem man sich in superschnellen futuristischen Motorrädern bewegt, ist ein heißes Eisen im Feuer.

Fans von rasenden Schlitten werden bald auf ihre Kosten kommen, denn außer den erwähnten Spielen befinden sich noch "Top Gear Rally", "F-1 Pole Position" und "Lamborghini 64" in Vorbereitung.

Eine Figur aus Banjo-Kazooie.

Abenteuer und Rollenspiele

Freunden von Rollenspielen dürfte ebenfalls eine rosige Zukunft bevorstehen. Neben dem absoluten Top-Spiel "Zelda 64", von dem schon einige beeindruckende Sequenzen zu sehen waren, wurden "Earthbound 64", "Goemon 5" und "Dracula 3D", das bei uns wahrscheinlich unter dem Namen „Castlevania 64" erscheinen wird, vorgestellt. Natürlich wurde auch an die SNES- und Game Boy-Eigentümer gedacht. Für das SNES ist die Veröffentlichung von einigen Classic-Titeln geplant, darunter "Super Metroid" und "F-Zero". Außerdem wird auch "Space Invaders" für die 16-Bit-Konsole erscheinen. Game Boy-Fans dürfen sich auf "James Bond 007", "Donkey Kong Land 3" und "Tetris Plus" freuen. Wenn Ihr noch mehr über die präsentierten Spiele wissen wollt, lest Euch die folgenden Previews gut durch.

Sie befassen sich ausschließlich mit den Hits der E3!

Starfox 64 war der große Renner.

NINTENDO64

Rare

1 Spieler

Banjo-Kazooie™

PRE

Ein neuer Stern am Spielehimmel.

Dieses Spiel war die große Überraschung auf der E3. Die Entwickler von Rare haben sich nicht ohne Erfolg große Mühe gegeben, um ein neues Meisterwerk zu schaffen.

Die Helden dieses Abenteuers sind Banjo, der Bär, und ein Vogel namens Kazooie. Diese beiden erforschen als Team eine magische Welt voller farbenfroh gestalteter Landschaften und witzig animierter Tiere. Das Besondere daran ist, daß der Spieler sowohl Banjo als auch Kazooie steuern kann, je nachdem, welche Eigenschaften er gerade benötigt, um eine Aufgabe zu meistern. So könnt Ihr Kazooie benutzen, um durch die Luft zu segeln oder mit Banjo auf lästige Insekten springen. Das Game soll im Herbst in Amerika veröffentlicht werden und dürfte ein ähnlicher Hit wie seinerzeit Donkey Kong Country werden.

NINTENDO64

Rare

1 Spieler

Conker's Quest

Grafik vom Feinsten.

Der zweite Streich aus dem Hause Rare. Conker's Quest scheint sämtliche Erwartungen zu übertreffen und wird mit Sicherheit von Erfolg gekrönt sein.

Ähnlich wie in Banjo-Kazooie spielen auch hier Tiere die Hauptrolle. Diese bewegen sich in einer großartig gestalteten 3D-Landschaft.
Conker und Berry, zwei Eichhörnchen, sind die Stars. Sie springen herum, lösen knifflige Rätsel und verteidigen sich gegen Feinde durch gut gezielte Schläge mit ihren buschigen Schwänzen. In 4 großen und bunten Welten suchen sie nach über 100 Gegenständen.
Die Umgebung, Objekte und Charaktere sind so farbig und detailliert dargestellt, wie das bisher in keinem Spiel zu sehen war. Dieses Abenteuer verspricht ein grandioses Erlebnis zu werden!

WCW vs. NWO: World Tour

NINTENDO64

THQ

1-4 Spieler

Hartes Ringen garantiert.

Dieses Sportgame bringt die Wrestling-Superstars des World Championship Wrestling und der New World Order in einem Spiel zusammen. Harte Kämpfe im Ring sind garantiert!

Bis zu vier Spieler können gleichzeitig gegeneinander antreten. Wenn das kein Hammer ist! Über 80 Wrestler stehen zur Verfügung, darunter Stars wie Hulk Hogan oder Randy Savage. Jeder von ihnen beherrscht mehr als 10 Special Moves. Diese sind oft so spektakulär, daß sie niemals wirklich im Ring stattfinden könnten. Für Wrestling-Fans wird "World Tour" sicher unverzichtbar, doch auch Neueinsteiger werden sich von Action, Spaß und Geschwindigkeit anstecken lassen.
Dafür sorgen schon die gute Umsetzung der Stars und die realistischen Bewegungsabläufe im und außerhalb des Ringes.

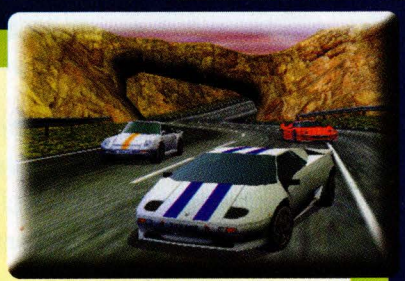
Lamborghini 64

NINTENDO64

Titus

1-2 Spieler

Wer möchte nicht in diesem Flitzer sitzen?



Rennsportfreunde aufgepaßt! Mit Lamborghini 64 kommt das beste Rennspiel auf Euch zugeschossen, das bisher für das N64 entwickelt wurde.

Das spektakuläre Raserepos verhilft Euch hinter das Steuer eines der coolsten Sportwagen der Welt, des Lamborghini Diablo. Mit über 300 km/h geht es über realistisch gestaltete Rennstrecken, die Euch das Letzte abverlangen. Tolle Licht- und Schatteneffekte, Tunnel und versteckte Abkürzungen warten auf Euch.

Zur Auswahl stehen Arcade-, Tournament-, Time Trial- und VS-Modus, dadurch habt Ihr genug Möglichkeiten, Euch mit Euren heißen Schlitten auszutoben.
Bei diesem Spiel müßt Ihr echt aufpassen, nicht dem Geschwindigkeitsrausch zu erliegen. Schnallt Euch lieber an!

NINTENDO64

Rare

1-4 Spieler

GOLDENEYE 007™ PRE

Nun hat der coole Geheimagent im Dienste des Secret Service also endlich den Sprung auf das N64 geschafft. In einem packenden Spiel voller Gefahren und Abwechslung muß er all seine Fähigkeiten einsetzen.

Hinter dieser Filmumsetzung stecken die Programmierer von Rare, die wirklich wieder ganze Arbeit geleistet haben. Goldeneye präsentiert sich als Actionspiel der Extraklasse.

Das Spiel wurde detailiert gestaltet.

Natürlich habt Ihr in diesem Agententhriller mehr zu tun als nur herumzulaufen und Gegner außer Gefecht zu setzen. Wie im Kinohit muß James Bond

Bond im Kreuzfeuer.

Wer schießt schneller?

verschiedene Missionen lösen, beispielsweise Gegenstände finden, Menschen retten oder einen Panzer fahren. Dabei sind ihm die einzigartigen Spezialwaffen aus Q's Labor eine große Hilfe.

Beeindruckende Grafik

Goldeneye verfügt über eine grandiose Grafik, die Euch teilweise meilenweit blicken läßt. Bonds Gegner benehmen sich realitätsnah und jagen den Agenten durch enge Gänge oder sibirische Schneefelder. Außerdem gibt es einen tollen Mehrspieler-Modus, in dem bis zu vier Spieler Jagd aufeinander machen können. Also, haltet Euch bereit, die Mission Goldeneye wird Euch bald voll in Anspruch nehmen.

NEW

LYLATWARS

NINTENDO64

Nintendo

1-4 Spieler

64

Fox McCloud und seine Freunde sind zurück! Nach ihrem ersten Abenteuer auf dem SNES müssen sie zu einer neuen Mission aufbrechen, denn der böse Herrscher Andross ist zurück!

Fox im Anflug.

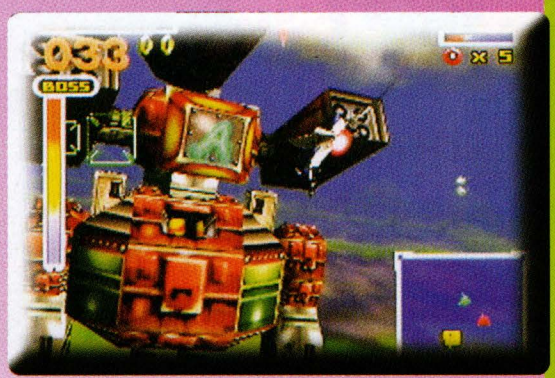
Bald ist es soweit, der tapfere Fuchs darf auf dem N64 antreten, um den Planeten Corneria zu retten. Dabei stehen ihm seine Kumpel Falco, Peppy und Slippy zur Seite. Als

Das sind Fox McClouds Fahrzeuge.

Arwing-Geschwader schrecken sie vor keiner Gefahr zurück, und deren gibt es viele. Lavawesen strecken ihre Hand nach ihnen aus, tausende Dronen greifen aus allen Richtungen an und gewaltige Steinmonster stellen sich ihnen entgegen. Kann das gut gehen?

Der Weltraum, unendliche Welten ...

Nintendo schießt ein regelrechtes Action-Feuerwerk in diesem Spiel ab. Aufregend animierte Lebewesen und Endgegner bringen Euch sicher zum Staunen, aber auch die Landschaften lassen keinen Wunsch offen. Natürlich wurde auch auf die Spielbarkeit geachtet. Selten konnte man einen Raumgleiter so präzise steuern. Um die gefährlichen Missionen erfüllen zu können, muß man aber auch in einen Panzer und in ein U-Boot steigen. An einen aufwendigen Mehrspielermodus wurde ebenfalls gedacht. Abwechslung und Action machen dieses Weltraumabenteuer zum absoluten Muß, vor allem ist es das erste N64-Spiel inkl. Rumble Pak!



Brisante Endgegner machen Euch das Leben schwer.

Bastel- und Mal-Wettbewerb

STAR WARS

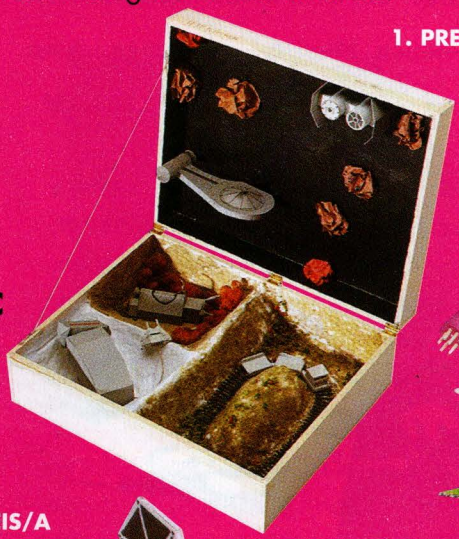
Unzählige Einsendungen haben uns erreicht und man sieht, Ihr habt Euch wirklich Mühe gegeben. Viele Zeichnungen von Euren Lieblingshelden, Weltraumschlachten und Bösewichtern, aber auch gebastelte Roboter und Raumschiffmodelle landeten in der Redaktion und sorgten für intergalaktische Stimmung. Ihr hättet alle einen Preis verdient, doch es kann eben nur drei Gewinner geben. Hier sind sie:

Gewinner Österreich:

1. PREIS: **CHRISTIAN CAKS**
A-Sistrans

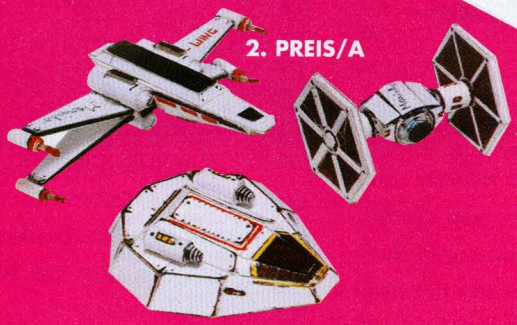
2. PREIS: **MARINKO DRAGULJIC**
A-Marchtrenk

3. PREIS: **JAGDEEP SINGH**
A-Wien



1. PREIS/A

3. PREIS/A



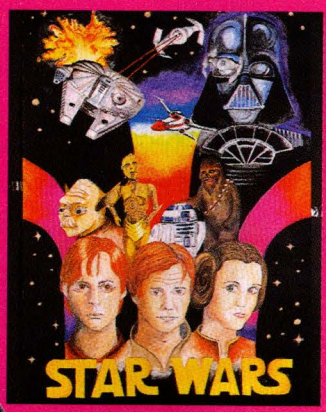
2. PREIS/A

Gewinner Schweiz:

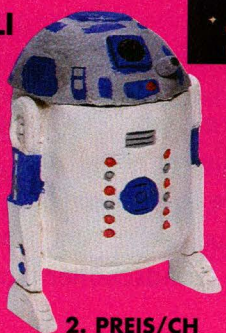
1. PREIS: **EFA, MAJA & TOBIAS BÖNZLI**
CH-Aeschi

2. PREIS: **MATHIAS IMBODEN**
CH-Jona

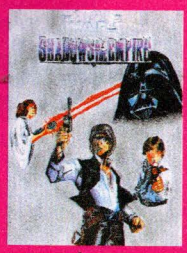
3. PREIS: **OLIVIER DETRAZ**
CH-Lonay



1. PREIS/CH



2. PREIS/CH



3. PREIS/CH

Club Nintendo FAN-SHOP

Hol' Dir Dein Club Nintendo T-Shirt!

Jetzt hast Du die Möglichkeit, immer und überall zu beweisen, daß Du ein echter Nintendo-Fan bist: Mit dem starken Club Nintendo T-Shirt sind Dir die neidvollen Blicke aller Möchtegern-Spieleprofis garantiert!

Das Club Nintendo T-Shrit der Marke „Switcher" aus 100% Baumwolle gibt es in den Größen 152, S, M, L und XL und in den fünf coolen Faarben schwarz, grün, orange, dunkelblau und grau-melé. (T-Shirt in Schwarz, Gr. 152 ausverkauft)

öS 199,-
SFr 30,-

Uns so einfach geht die Bestellung:

Für Österreich

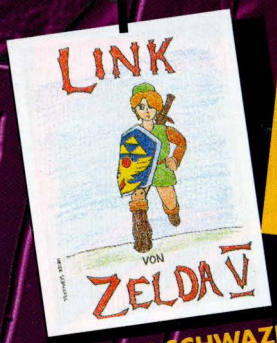
Zahle mittels Erlagschein pro bestelltem T-Shirt öS 199,– (öS 240,- für Nicht-Clubmitglieder) auf das Club Nintendo-Konto PSK 93014515 ein. Dazu kommt pro Bestellung eine Versandkostenpauschale von öS 40,-. Sofort nach Eingang der Zahlung schicken wir Dir Dein T-Shirt zu!

Für Schweiz

Zahle mittels Erlagschein pro bestelltem T-Shirt SFr 25,- (SFr 30,- für Nicht-Clubmitglieder) auf das Club Nintendo PC-Konto 40-25535-6 ein. Dazu kommt pro Bestellung eine Versandkostenpauschale von SFr 4,-. Sofort nach Eingang der Zahlung schicken wir Dir Dein T-Shirt zu!

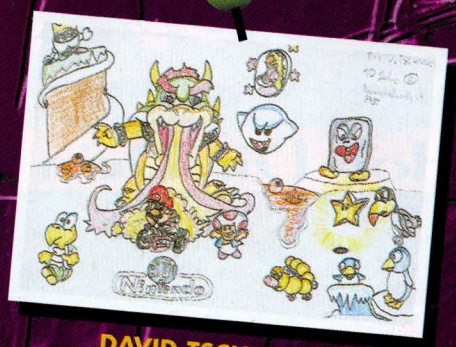
ACHTUNG: Vergiß nicht, auf dem Einzahlungsabschnitt die gewünschte Farbe und Größe sowie Deine Mitgliedsnummer, Deinen Namen und Deine komplette Adresse anzugeben.

PINW



HEIKE SCHWAZL
Kumberg/A

Name: Mario Geier
Wohnort: Liezen/A
Alter: 17
Hobbies: SNES, N64, Power Rangers ZEO, Fernsehen, Tamagotchi.
Lieblingsspiele: Super Mario 64, alle Power Ranger Nintendo Spiele.
Rekorde: Super Mario mit 115 Sternen beendet, Secret of Mana und Illusion of Time beendet.
Größter Wunsch: In eine Programmierschule zu gehen und Videospiele entwerfen oder bei den Power Rangers ZEO mitzuspielen (Mit ein bißchen Anstrengung geht alles...)



DAVID TSCHMUK/A

MARC BRUNNER
Höchst/A

Name: Thomas Haas
Wohnort: Reinbach bei Schärding/A
Alter: 14
Hobbies: SNES spielen, Basketball spielen, Skaten und Fußball spielen.
Lieblingsspiel: UMK 3, Alien 3, DKC 1, Earth Worm Jim.
Rekorde: DKC 1 durchgespielt, Tetris (114 Reihen), Double Dragon und F-Zero beendet.
Größter Wunsch: ein N64 zu besitzen und mein Bild im Club Nintendo Magazin zu sehen (Man kann nicht alles haben...)

Name: Markus Stangl
Wohnort: Wien/A
Alter: 11
Hobbies: Fußball, SNES, N64, Game Boy, Nintendo Magazin lesen.
Lieblingsspiele: The incredible Hulk, Robocop 3, killer Instinct, Mario World, Yoshis Island.
Rekorde: The incredible Hulk, Power Ranger, Mega Man X 1+3, Mario World, Yoshis Island, Killer Instinct, Kirbys Funpack und Spider-Man beendet.
Größter Wunsch: Mega Man X 64 zu besitzen und zu beenden. (Das wird noch ein Weilchen dauern...)

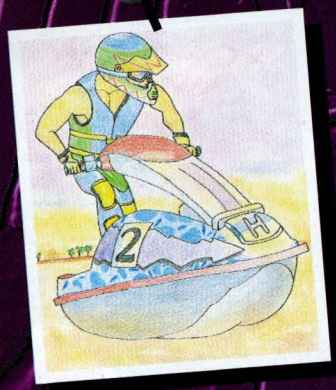
Name: Georg Rohrmoser
Wohnort: Saalfelden/A
Alter: 10
Hobbies: N64 spielen, SNES spielen, schwimmen, Basketball und das Nintendo Magazin lesen.
Lieblingsspiele: Super Mario 64, Turok, Donkey Kong 1-3, Wave Race 64, Mario Kart.
Rekorde: Super Mario 64 mit 110 Sternen beendet, Donkey Kong 1-3 mit 100% beendet, Mario Kart beendet.
Größter Wunsch: alle Nintendo Spiele der Welt zu besitzen. (Kaufen, kaufen, kaufen,...)

Habt Ihr schon immer davon geträumt, Euer Bild auf der Pinwand zu sehen? Dann macht mit und schickt uns Eure Zeichnungen und Spielerprofile.

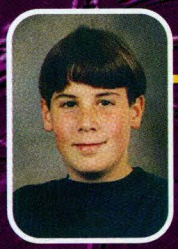
Als Honorar winkt ein „DKC-Kalender 1997" für alle, die veröffentlicht werden.

GERHARD KNASS
Trafaiach/A

AND



BEAT GERBER
Binningen/CH



Name: Robin Boucard
Wohnort: Fey/CH
Alter: 12
Hobbies: SNES, Game Boy spielen, Fernsehen.
Lieblingsspiele: FIFA Soccer, Earthworm Jim, The Lost Vikings, Yoshis Island.
Rekorde: Donkey Kong Country 1 und 2, Yoshis Island, Asterix beendet, Tetris (150 Reihen).
Größter Wunsch: Ein Nintendo 64 und Killer Instinct zu besitzen. (Vielleicht wird es eines Tages wahr...)

EMMANUEL FRANZ
Soubey/CH

Name: Lukas Portuer
Wohnort: Beru/CH
Alter: 12
Hobbies: SNES, NES, Game Boy spielen, Pfeilbogen schießen.
Lieblingsspiele: Donkey Kong Country 1-3, Super Mario, Yoshis Island, Mario Kart.
Rekorde: Donkey Kong 2, Super Mario 1, Yoshis Island, Mario Kart, Tiny Toon Busts Loose beendet. (Alle Achtung!)
Größter Wunsch: Ein N64 zu besitzen!

Name: Manuel Gerber
Wohnort: Arbon/CH
Alter: 13
Hobbies: SNES spielen (bald N64), Fußball, Velofahren und das Club Magazin lesen.
Lieblingsspiele: Secret of Mana, Yoshis Island, Starwing.
Rekorde: Secret of Mana, Yoshis Island, Illusion of Time, Donkey Kong Country beendet.
Größter Wunsch: Selber einmal in einem Spiel der Hauptdarsteller zu sein.

TANJA GOOD
Sargans/CH

Name: Urs Handschin
Wohnort: Gelterkinden/CH
Alter: 14
Hobbies: NES, Game Boy, SNES und N64 spielen, Michael und Simon in Super Mario Kart zu überrunden (hallo Jungs), ins Kino gehen und das Club Magazin lesen (was sonst?!)
Lieblingsspiele: Alle Mario-Spiele alle Zelda-Spiele, Secret of Mana, Turok, Super Metroid und die Donkey Kon-Country Reihe.
Rekorde: ca. 50 Spiele beendet!
Größter Wunsch: Shigeru Miyamoto kennenzulernen und mit ihm Super Mario Kart zu spielen, im Club Magazin abgebildet zu sein.

Die Gewinner:

...aus der letzten Ausgabe:

4 Mario Kart-Kassetten:

Binter Sonja, Riedlingsdorf/A
Seidl Markus, Wolfsgraben/A
Berseth Jonathan, Le Sentier/CH
Lüthi Loris, Bremgarten/CH

4 Casper-Kassetten:

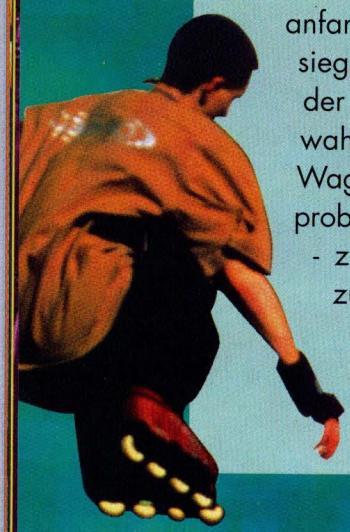
Komuczky Martina, Wien/A
Stadlober Martin, Wien/A
Hugentobler Reto, Leibstadt/CH
Breitenhuber Johann, Epalinges/CH

Chart-Tip:

Feissnig Andreas, Leoben/A
Wallner Christian, Großlobming/A
Kraft Andreas, Abtenau/A
Brouczek Jürgen, Ebensee/A
Troier Josef, Abfaltersbach/A
Riedler Thomas, Kartitsch/A
Denkmaier Walter, Salzburg/A
Känzig Benjamin, Beatenberg/CH
Schütz Christoph, Schachen/CH

SKATEN

Der Sommer ist noch nicht vorbei. Und die Skates mußt Du noch lange nicht abschnallen. Ganz im Gegenteil, wir haben für Dich neue Tips und Tricks auf Lager! Damit kommst Du bestimmt nicht ins Schleudern! Grinden ist angesagt.



Hunderttausende Fans haben sich dem Inline-Sakten verschrieben. Die acht Rollen bereiten zwar anfangs weiche Knie, doch siegt das Gleichgewicht mit der Zeit. Und dann kommt wahre Freude auf. Wagemutige und Ästheten probieren den ersten Sprung - zum „Profi". Spätestens zu diesem Zeitpunkt sollte man mehr mit Insider-Ausdrücken als mit den Armen jonglieren können.

JUMP UND GRIND

Vermutlich boomt die Skater-Szene genau aus diesem einen Grund: auf den Skates kannst Du tun und lassen was Du willst - Spazierenfahren oder echte Stunts. Egal, es bleibt Dir überlassen. Das Grinden ist ein Muß für jeden fortgeschrittenen Street Skater. Als Grind bezeichnet man das Gleiten auf einem Rail (Treppengeländer), Grindbalken oder einer gewöhnlichen Betonkante. Beim klassischen Grind

Fotos: Oxygen

Anschnallen - auf daß die Kugellager glühen!

Guck' mal, wer da grindet!

ist der Körper fast genau 90° zur Gleitrichtung. Wichtig ist das herrliche Gefühl beim Rutschen zwischen den Rollen, und der Sound im Ohr. Den Auf- und Absprung beim Grinden kannst Du variieren: vorwärts oder rückwärts, mit 90° oder 180° - nach Lust und Laune eben.

OXYGEN

TRICK-

Super Mario 64 (N64):

Wenn Ihr alle Kurse erfolgreich gemeistert habt, werdet Ihr feststellen, daß Euch trotzdem noch einige Sterne fehlen, um die **120** voll zu machen. Es gibt nämlich noch einige geheime Sterne, die es im Schloß zu finden gilt.

Toadstolls Rutschbahn

Begebt Euch in den Raum hinter der rechten oberen Tür in der Eingangshalle. Dort werdet Ihr drei Bilder der Prinzessin finden. Springt in das **RECHTE** und schon geht's los. Mit halsbrecherischer Geschwindigkeit geht es eine Rutsche hinab. Ein Stern wartet am Ende dieser Partie, einen zweiten gibt es, wenn Ihr die Ziellinie unter 21 Sekunden erreicht.

Regenbogen-Feuerwerk

Im **ZWEITEN** Stock kann man mittels Wandsprung einen Vorsprung **LINKS** der Uhr erklimmen. Springt in den Schacht und Ihr befindet Euch in einem geheimen Level über den Wolken. Mittels Flugkappen und Kanonen dürft Ihr **8 ROTE** Münzen einsammeln und so einen Stern ergattern.

Verstecktes Aquarium

In dem Raum, in dem der Eingang zur **„PIRATENBUCHT-PANIK"** ist, gibt es zwei schwarze Löcher in den Wänden. Mit einem Rückwärtssalto werdet Ihr da sicher hoch kommen. Dahinter befindet sich ein Aquarium, in dem es ebenfalls **8 ROTE** Münzen zu sammeln gilt.

Hasenjagd

Sobald Ihr Euch ins Kellergewölbe begebt, wird Euch ein kleiner Hase auffallen, der hier scheu herumhoppelt. Schnappt Euch das Häschen, dann bekommt Ihr für seine Freilassung einen Stern. Allerdings funktioniert das nur, wenn Ihr bereits **20** Sterne gesammelt habt. Sobald Ihr die Anzahl von **50** Sternen habt, könnt Ihr das Kunststück wiederholen, dann bekommt Ihr einen weiteren Stern.

Toads geschenkte Sterne

Beim Durchforschen des Schlosses trifft Mario immer wieder auf Toads. Gespräche mit den kleinen Pilzen zahlen sich aus. Neben nützlichen Informationen haben **3 PILZE** ein Geschenk in Form eines Sterns für Euch bereit.

Wenn Ihr nun diese Sterne aufgesammelt habt, fehlen Euch nur mehr die Sterne aus den Schalterpalästen und Bowserkursen. Dort müßt Ihr jeweils **8 ROTE** Münzen sammeln.

BOX

Wave Race 64 (N64):

Mit dem folgendem Code könnt Ihr im Training auf einem Delphin reiten. Dazu begebt Ihr Euch im Stunt Modus in den **„Dolphin Park"**. Hier müßt Ihr nun durch alle Ringe fahren und alle Stunts ausführen (Handstand, Lenkstangensitz und -stand, Rolle im Uhrzeigersinn, Rolle gegen den Uhrzeigersinn und Tauchen). Macht Ihr das alles richtig, hört Ihr beim Überqueren der Ziellinie einen Delphin schnattern. Verlaßt nun diesen Modus und wählt in der Meisterschaft den Schwierigkeitsgrad **„LEICHT"**. Begebt Euch nun ins freie Training. Sucht Euch einen Jetski aus und haltet den Analogstick nach **unten** während Ihr **START** drückt. Sobald das Training beginnt, werdet Ihr Euch auf dem Rücken eines Delphins wiederfinden.

Killer Instinct Gold (N64):

Dieser Code ermöglicht Euch den Zugriff zu allen Specialoptionen, ohne daß Ihr vorher irgendein Trainingslevel beenden müßt. So geht's: Schaltet das Spiel ein und wartet, bis ein Kämpferprofil erscheint, dann drückt Ihr folgende Knöpfe: **Z, B, B, A, L, A, Z.** Wenn Ihr eine Stimme das Wort **„perfect"** sagen hört, betätigt Ihr **START**.

MK Trilogy (N64):

Um zwei zusätzliche Optionsmenüs zu erhalten, gebt Ihr folgende Kombination ein. Am Attract Mode Bildschirm drückt Ihr schnell **BLOCK, HIGH KICK, LOW KICK, RUN, LOW PUNCH, HIGH PUNCH, HIGH PUNCH, LOW PUNCH, LOW PUNCH.** Wenn man diesen Code richtig eingibt, hört man die Worte **„Uh-Huh"**. Die neuen Optionsmenüs werden als **rotes** und **blaues** Fragezeichen angezeigt.

TRICK-BOX

Lufia (SNES): Drachenberg

Das Rätsel mit dem wachsenden Gras

Dieses Problem ist in 4 Schritten zu lösen: Beachte, daß Du bei jedem Blick in eine andere Richtung die **R-Taste** gedrückt hältst, sonst machst Du eine falsche Bewegung und Du kannst das Rätsel nicht lösen.

1. Wenn Du den Raum zum ersten Mal betrittst, gehe 2 Schritte nach **unten,** dann einen nach **rechts,** drei nach **unten** und schaue nach **links** (wobei Du die **R-Taste** gedrückt halten mußt), nun schießt Du einen Feuerpfeil auf die Pflanze. Schieß noch einen Feuerpfeil auf die Pflanze, dann gehst Du einen Schritt nach **unten**, einen nach **rechts,** schau nach **oben** und schieß einen Feuerpfeil zur Pflanze hinauf.

2. Geh vier Schritte nach **links,** schau nach **unten** und schieß einen Feuerpfeil auf die Pflanze. Schau nach **oben** und schieß zwei Feuerpfeile auf die obere Pflanze. Geh einen Schritt nach **rechts,** einen nach **oben,** schau nach **rechts** und schieß einen Feuerpfeil auf die Pflanze.

3. Geh zwei Schritte nach **unten,** schau nach **rechts** und schieß einen Feuerpfeil auf die Pflanze. Dann gehst Du einen Schritt nach **oben,** einen **rechts** und schießt einen Feuerpfeil auf die Pflanze unter Dir. Geh zwei Schritte nach **rechts,** schau nach **oben** und beschieße die Pflanze mit einem Feuerpfeil.

4. Nun geh einen Schritt nach **links,** einen nach **oben,** schau **links** und schieß einen Feuerpfeil ab. Geh einen Schritt nach **oben,** einen **links** und schieß einen Feuerpfeil nach oben. Schau nach **unten** und schieß erneut einen Feuerpfeil ab. Geh einen Schritt nach **rechts,** einen nach **unten,** schau nach **rechts** und schieß einen Feuerpfeil auf die übriggebliebene Pflanze. Dies wird alle Pflanzen verschwinden lassen.

Das Rätsel der Wand, die sich nicht öffnen läßt

Leg eine Bombe vor die Wand, nun geh einen Schritt nach **unten** und zwei nach **rechts**. Hier legst Du eine weitere Bombe nieder, dann gehst Du einen Schritt **zurück** nach **links** und plaziere noch eine Bombe. Geh einen Schritt nach **links** und schwinge Dein Schwert einmal, um die erste Bombe zur Explosion zu bringen. Nun leg sofort eine Bombe nieder wo Du stehst und geh einen Schritt nach **oben**, wo Du die nächste Bombe legst. Schwinge das Schwert zweimal, um alle Bomben in einer Kettenreaktion zu zünden. Gleich wirst Du die Wand öffnen können. Nimm Deinen Hammer und breche durch die Mauer. Das wird Dich zum **„Schwierigsten Trick der Welt"** bringen.

Deine Tips und Tricks erreichen uns unter:

ÖSTERREICH
NINTENDO CLUB BÜRO
Postfach 83
A-5027 Salzburg

SCHWEIZ
NINTENDO CLUB BÜRO
Auf dem Wolf 30
CH-4028 Basel

IMPRESSUM

Das NINTENDO Club Magazin erscheint in der Zielgruppen-Zeitungsverlags GesmbH

Medieninhaber/ Herausgeber:
Österreich-Ausgabe:
Stadlbauer Marketing + Vertrieb Ges.m.b.H.,
Magazinstraße 4,
A-5027 Salzburg
Schweiz-Ausgabe:
Waldmeier AG, Auf dem Wolf 30, CH-4028 Basel

Präsident: Super Mario

Gestaltung, Produktion, Anzeigen:
TREND COMPANY
Event- u. Werbeagentur,
Zamenhofstraße 9,
A-4020 Linz

Druck: NÖ-Pressehaus, A-3100 St. Pölten

Litho: Idee Repro GesmbH, A-4020 Linz

NINTENDO ist das eingetragene Markenzeichen der **NINTENDO Co. Ltd.** und der Name „Club Nintendo" wird mit Erlaubnis der **NINTENDO Co. Ltd.** verwendet. Es dürfen keine redaktionellen Berichte oder Fotos aus dem Magazin ohne ausdrückliche schriftliche Erlaubnis der **NINTENDO Co. Ltd.** anderweitig veröffentlicht oder kopiert werden. Alle Spieltitel u. -figuren in diesem Magazin sind eingetragene Marken und Copyrights der **NINTENDO Co. Ltd.** Zusätzlich sind die eingetragenen Markenzeichen ®,© und ™ für Spiele und Figuren im Besitz jener Firmen, welche diese Produkte vermarkten und lizenzieren.

© 1995 NINTENDO Co. Ltd. All rights reserved.

Club-Büro Österreich:
Postfach 83, A-5027 Salzburg
Hotline Österreich:
0662/88 31 49

Club-Büro Schweiz:
Auf dem Wolf 30,
CH-4028 Basel
Hotline Schweiz:
061/319 98 36

MEGA-GEWINNKUPON

So einfach geht's: Kreuze an, was Du gewinnen willst, und beantworte die Frage zum jeweiligen Gewinnspiel (ein kleiner Tip: Lies Dir einfach die betreffenden Seiten genau durch!). Du kannst natürlich auch an allen Gewinnspielen teilnehmen!

„Blast Corps" - Gewinnspiel:

Gewinne eine von 4 „Blast Corps"-Kassetten!
Gewinnfrage: Über welche Ausstattung verfügt der Roboter J-Bomb?

Antwort: _____

„Game Boy pocket color" - Gewinnspiel:

Gewinne eine von 4 färbigen „Game Boy Pockets"!
Gewinnfrage: In wievielen Farben gibt es den Game Boy Pocket?

Antwort: _____

Wunschfarbe: _____

„Chart" - Tip:

Welche Spiele werden in der nächsten Ausgabe auf den ersten Plätzen der N64-, SNES- und Game Boy-Charts sein? Als Preis winkt Euch eine Überraschung!

Mein Tip:

1. Platz N 64: _____

1. Platz SNES: _____

1. Platz Game Boy: _____

Name: _____

Straße: _____

PLZ: _____ Ort: _____

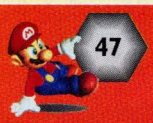
Land: _____ Telefon: _____

Club-Mitglieds Nr.: _____

Die Gewinne können nicht in bar eingelöst werden. Mitarbeiter der betreuenden Firmen dürfen am Gewinnspiel nicht teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Einsendeschluß ist der 8. September 1997!

Gewinnkupon einsenden an:
ÖSTERREICH
NINTENDO CLUB BÜRO
Postfach 83, A-5027 Salzburg
SCHWEIZ
NINTENDO CLUB BÜRO
Auf dem Wolf 30,
CH-4028 Basel



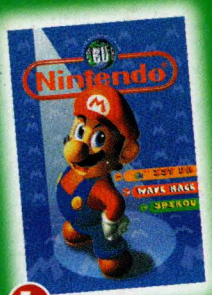
CLUB Nintendo®

Nur der offizielle Nintendo Club bietet Dir die megastarken Vorteile, die Du Dir nicht entgehen lassen darfst:

Unter allen Mitgliedern, die ein neues Mitglied werben, wird eine N64-Konsole mit "Super Mario 64" verlost! Diese Aktion gilt bis zur Erscheinung des nächsten Club-Magazins.

Bring Deine Freunde zum Club!

Dein Freund ist auch Nintendo-Fan? Dein Freund möchte auch Club-Mitglied werden? Dann sei schlau und wirb' ihn doch einfach! Dein Freund erhält alle superstarken Club-Vorteile, und Du kannst Dir eine tolle Extra-Prämie aussuchen: entweder den geheimen „Top Secret"-Spieleberater oder den neuen Donkey Kong-Kalender 1997! Füllt einfach den Mitglieds-Kupon aus und seid dabei!



1. Das Club Nintendo-Magazin

6x im Jahr die superstarke offizielle Nintendo Club Zeitung zum Vorteilspreis!

2. Die Nintendo Club-Karte

Kein Club ohne Mitgliedsausweis - auch beim Club Nintendo erhältst Du Deine eigene, persönliche Clubkarte mit Deinem Namen und Deiner Mitgliedsnummer. Mit dieser Karte kannst Du Dich als Clubmitglied ausweisen. Sämtliche Vorteile als Clubmitglied werden im Clubmagazin veröffentlicht.

3. Der limitierte Mario-Pin

Einsteiger bekommen den farbigen Pin, im zweiten Jahr Deiner Mitgliedschaft erhältst Du den silbernen Pin, und bist Du auch im folgenden dritten Jahr dabei gibt's den Mario-Pin in Gold!!!

Ab die Post!

Also, worauf wartest Du noch? Kupon ausfüllen, unterschreiben, ausschneiden und in einem Briefumschlag an folgende Adresse schicken:

In Österreich:
Nintendo Club Büro
Postfach 83, A-5027 Salzburg

In der Schweiz:
Nintendo Club Büro
Auf dem Wolf 30, CH-4028 Basel

KUPON

JA, ich möchte Mitglied im Club Nintendo werden!

Mein Mitgliedsbeitrag beträgt ÖS 150,- / SFr 16,- (inkl. MwSt.) pro Jahr. Dafür erhalte ich 6 Ausgaben des Club Nintendo-Magazins, die offizielle Club-Karte und den limitierten Mario-Pin.

GARANTIE FÜR ÖSTERREICH:
Meine Mitgliedschaft läuft nach einem Jahr automatisch aus. Eine Verlängerung der Mitgliedschaft muß ausdrücklich und schriftlich bestellt werden.

GARANTIE FÜR DIE SCHWEIZ:
Meine Mitgliedschaft läuft nach einem Jahr automatisch aus. Die Mitgliedschaft verlängert sich, wenn Du mit dem Zahlschein, der Deinem letztem Heft beiliegt, den Mitgliedsbeitrag überweist!

FAMILIENNAME:

VORNAME:

STRASSE:

PLZ/ORT: **LAND:**

TEL. NR.: **GEBURTSDATUM:**

UNTERSCHRIFT:

(bei Minderjährigen gilt nur die Unterschrift des gesetzlichen Vertreters)

ICH WURDE GEWORBEN VON:

FAMILIENNAME:

VORNAME:

STRASSE:

PLZ/ORT: **LAND:**

MITGLIEDSNUMMER:

WUNSCH-PRÄMIE:

- **SUPER MARIO 64 Soundtrack "It's a me, Mario"**
- **Donkey Kong-Kalender 97**